This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

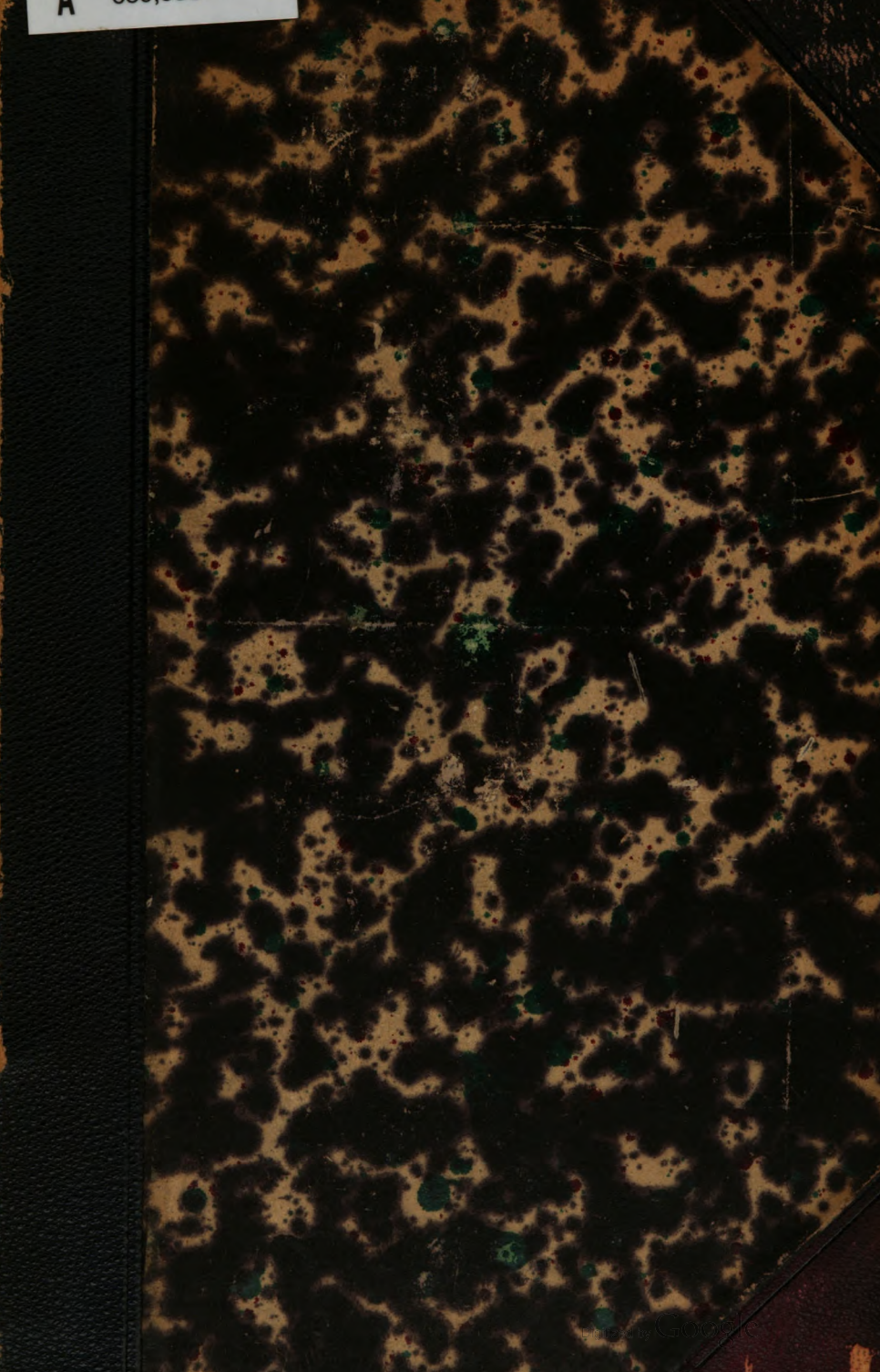
+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

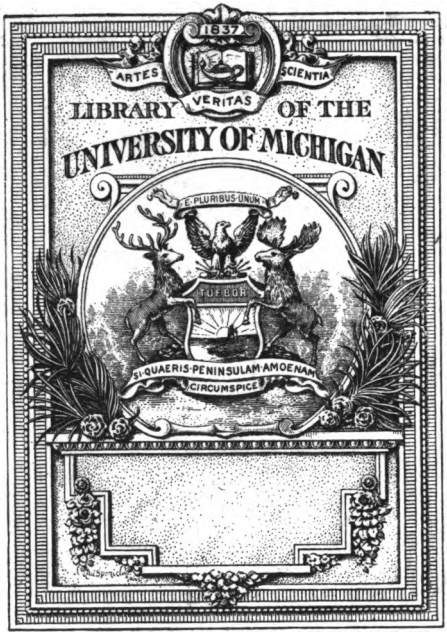
+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`



L.W. SCHMIDT FOREIGN NEW YORK BOOKSELLER



Digitized by Google

BL
860
K78

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

13719

Deutsche Götter und Göttersagen,

soweit sie sich in Dichtung,
Sprüchwort und Brauch lebendig erhalten haben.

Eine Vorschule
zum
Verständniß der deutschen Literatur.

Von

Prof. Friedr. Körner.

Wir werden die Ueberlieferungen, den Aberglauben und die Poesie der Völker niemals fassen, wenn wir ihnen nicht ein Bett noch auf heidnischem Grunde und Boden unterbreiten.
Jac. Grimm.

Leipzig,
Verlag von Léon Douffet.
1877.

Digitized by Google

Digitized by Google

Vorwort.

Obschon es dem Eifer der christlichen Sendboten und Priester gelungen ist, fast alle Götter- und Heldenlieder unserer heidnischen Vorfahren zu unterdrücken, so hat sich doch im germanischen Norden und bei uns als Sage, Sprichwort und Sitte wenigstens so viel aus dem heidnischen Glauben erhalten, daß wir eine volle Uebersicht über denselben gewinnen können.

Zu unsrer freudigen Ueberraschung bemerken wir, daß unsre deutsche Göttersage an Sinnigkeit, Keuschheit und Großartigkeit der viel gerühmten griechischen überlegen ist. Daher war sie auch im Stande, sich in den gewaltigen Dichtungen der Nibelungen und andrer Heldensagen zu verjüngen, in den reizenden Volksmärchen fortzuleben, ebenso in vielen sprichwörtlichen Redensarten, Volksfesten und Festbräuchen, die man erst dann versteht, wenn man sie auf ihre Entstehung im Heidenthum zurückführt. Unsre Poesie, mit ihren Riesen und Zwergen, Elfen und Drachen, mit ihren Frühlingsboten und Wellenmädchen, mit ihren Sagen und Legenden wurzelt in altgermanischer Denkweise, zehrt von den poetischen Gebilden unsrer Urvorfahren. Wir lernen unsre Sprache, Literatur und unsre Denkweise daher erst genauer erkennen, wenn wir uns mit der Götter- und Geisterwelt der Germanen beschäftigen.

Wollen wir also im Ernst nationale Bildung, d. h. ein Erwachsen und Erstarken im deutschen Geiste und Wesen, so müssen wir die deutschen Göttersagen als Gefäße benutzen, mit denen wir aus dem granitnen Boden der schaffensgewaltigen Vorzeit den erfrischenden

Digitized by Google

Born deutschen Denkens und Dichtens in uns aufnehmen. Man sollte endlich anfangen, Jugend und Volk mit der Urpoesie des deutschen Geistes bekannt zu machen, weil ja dadurch erst unsre Gegenwart und unsre Poesie als nationale Schöpfung uns verständlich wird.

Um ein solches Wissen von unsrer Urpoesie zu ermöglichen, habe ich aus streng wissenschaftlichen Werken (Jac. Grimm, Uhland, Wolf, Müller, Mannhardt, Menzel, Simrock, Bechstein u. A.) das herausgesucht, was als Ergebniß scharfsinniger Forschungen Eigenthum der höheren Bildung sein sollte. Ich suchte den Stoff faßlich und übersichtlich zu machen, indem ich ihn in kleinere Erzählungen zerlegte, die Deutung der Sagen einflocht und ihr Fortleben in der heutigen Poesie nachwies. Da ich mich bemühte, jede einzelne Erzählung für sich verständlich und zu einem abgeschlossenen Ganzen zu machen, so konnte ich hier und da kurze zurückgreifende Wiederholungen nicht vermeiden. Ich wünschte nicht ein trocknes Lehrbuch, sondern ein unterhaltendes Volks-Lesebuch zu schreibeu, welches man je nach Lust und Muße abschnittweise lesen kann, ohne den Faden zu verlieren oder häufig auf die Seitenzahl des bereits Erzählten zurückgewiesen zu werden. Die Namensschreibung hat mich oft in Verlegenheit gebracht, da wir viele Namen nur in isländischer Sprache besitzen, die dann in den verschiedenen deutschen Mundarten wieder anders lauten. Im Ganzen hielt ich mich an die bisher übliche, ohne jedoch für jeden einzelnen Fall folgerichtig verfahren zu können.

Möge das vorliegende Buch dazu beitragen, die Kenntniß unsrer herrlichen Göttersagen unter unsern Gebildeten zu verbreiten, damit wir immer tiefer empfinden, was der deutsche Geist Großartiges und Liebliches geschaffen hat, weshalb wir uns mit Recht zu den hervorragenden Kulturvölkern der Weltgeschichte zählen dürfen.

Dresden, im October 1876.

D. V.

Digitized by Google

Unseres Volkes Heimat, Sinn und Art.

Wie jeder Mensch wissen möchte, woher seine Familie stammt und was sein Name bedeutet, so forschen auch Völker nach ihrem Ursprunge und ihrer Urheimat, welche sie gern bis in die ersten Zeiten der Erdschöpfung hinaufrücken. Forschen wir zunächst nach unsrem Namen! Römer und Griechen nannten uns Germanen, und von ihnen entlehnten einige neuere Völker das Wort, wogegen die Franken uns nach ihren Nachbarn, den Allemannen (Allemands, richtiger wohl Alamannen) benannten, auch Spanier und Portugiesen dieses französische Wort annahmen; denn sie nannten die eingewanderten Sueven Alamannen. Wir selbst nennen uns Deutsche, entweder in Erinnerung an die Teutonen, vor denen einst die Römer zitterten, oder als Nachkommen des Halbgottes Teot oder Teut. Die gründlichen Untersuchungen unserer Geschichts- und Sprachforscher weisen jedoch nach, daß unser weit verbreitetes, in viele mächtige Stämme getheiltes Volk schwerlich einen gemeinsamen Namen sich gegeben hat, daß vielmehr unsre Nachbarn uns irgend einen solchen beilegten, wie uns die Italiener Tedeschi (Oesterreicher), Slaven und Madjaren Nemet (Stumme) benamsen.

Als Cäsar Gallien, das heutige Frankreich, eroberte, hörte er auch von einem wilden, schlachtungestümen Volke, den Rheinschwaben (Sueven) des Ariovist oder den heutigen Alamannen. Er erkundigte sich nach dem Namen dieses Volkes und erfuhr, daß es in Gallien Germanen genannt werde und aus vielen Stämmen bestehe. In gallischer Sprache bedeutet dieses Wort nemlich kühne, mit lautem Geschrei zum Angriff anstürmende Krieger, wie ja noch 1813 und 14

Digitized by Google

1870 und 71 unser Hurrah den Franzosen fürchterlich klang. In unserer Sprache könnte jenes Wort Wehrmänner, Krieger bedeuten. Der Franzose nennt den Krieg noch mit dem deutschen Namen guerre, den Krieger guerrier; der Engländer sagt war (Krieg) und warrior (Krieger). Es kann das Wort Germane also keineswegs allgemeiner Volksname gewesen sein. Wir gebrauchen es aber heute, um jene Völker zu bezeichnen, die eine im Wesentlichen übereinstimmende Sprache reden, zu welcher auch unsre deutsche gehört. Dänen, Norweger, Isländer, Schweden, Engländer, Nordamerikaner, Holländer, Flamländer, Gothen, Burgunder, Franken, Heruler, Sueven, Longobarden, Alanen, Vandalen, Hermunduren, Markomannen, Gepiden u. s. w. sind germanische Stämme, von denen der deutsche im engeren Sinne nur einen Zweig bildet. Auffallend ist es, daß fast alle Germanen, auch die in den russischen Ostseeprovinzen, in Siebenbürgen und Ungarn vorhandenen, protestantisch-evangelischen Glaubens sind.

Das Wort Deutscher oder Teutscher (Teutone) bedeutet so viel als volksthümlich, volksgemäß, zum Volke gehörig und ward vielen Heldennamen beigefügt, z. B. Theoderich (Dietrich). Es kann soviel als Volk heißen, also nicht wohl Eigenname gewesen sein. Die Nordgermanen, die wir Nord- oder Normänner nannten, gaben uns den Namen Südmänner, kannten also auch keinen allgemeinen Volksnamen, sondern Angeln, Sachsen, Friesen, Chatten u. s. w.

Wie andre Völker leitet auch das deutsche seinen Ursprung von den Göttern ab oder nannte sich nach Helden, deren Vorfahren Götter oder Halbgötter waren. Unser Stammvater soll nach römischem Berichte Tuisco, ein uralter Gott, gewesen sein, dessen Sohn Mannus war. Es heißt aber Tuisco so viel als göttliches Wesen, und Mannus bedeutet Mensch, Mann. Seine drei Söhne Ingo, Isco und Irmino waren die Stifter der drei ältesten deutschen Volksstämme, doch bezeichnen sie ihrem Wesen nach drei Götter. Die einzelnen Stämme gaben sich auch wohl den Namen nach der nationalen Waffe: die Franken nach dem Spieß, den sie führten, die Sachsen nach der Streitaxt, die Schwaben oder Sueven nach dem breiten, schnell geschwungenen Schlachtschwert, mit welchem sie, den Flammberg mit beiden Händen fassend, wie es noch Frundsberg zu thun gewohnt war, so wuchtige Streiche führten, daß sie nicht selten den Feind von oben bis unten

Digitized by Google

aus einander hieben. Schon im Anfange der Völkerwanderungen machte sich ein Häuflein Schwaben, das bis Neapel vordrang, durch diese Kampfart den Römern furchtbar, und Uhlands Großvater soll vor Belgrad einen Türken mitten durchgehauen haben. Die berühmten Schwabenstreiche sind geschichtlich beglaubigte Thatsachen. Nach Uhland bezeichnet Semnone, Sueve und Schwabe denselben Stamm, den wichtigsten und kriegslustigsten zur Römerzeit, der auch das Römerreich eroberte, da Ricimer, Stilicho u. A. Schwaben waren. Der westlich und südlich im Schwarzwald, in den Vogesen und den Alpen eingesiedelte Zweig nannte sich Alamannen, der heute noch im Elsaß, in Baden und der Schweiz wohnt, ein fleißiger, natursinniger, kriegstüchtiger Menschenschlag, daher zum Grenzwart ganz besonders geeignet. Durch Hebel's liebliche Gedichte ist die alamannische (allemanische) Mundart auch in Norddeutschland bekannt geworden.

Wollen wir unsre Urheimat wieder finden, so müssen wir es machen wie der Däumling des Märchens. Als dieser merkte, daß der Vater ihn und seine Brüder in den Wald führen wollte, um sie dort zu verlassen, so sammelte er weiße Kieselsteinchen und ließ unterwegs von Strecke zu Strecke eines fallen, damit die Kiesel den Weg kennzeichneten. Wie nun der Vater die Kinder wirklich verließ und diese ein großes Klagegeschrei erhoben, ermahnte sie der Däumling ihm zu folgen, indem er den ausgeworfenen Steinchen nachging, und brachte die Brüder glücklich in das väterliche Haus zurück. Wir besitzen solche leitende Steinchen in den Ur- und Wurzelwörtern unserer Sprache, in uralten Götter- und Heldensagen. Gehen wir diesen Spuren nach, die wie Fußtapfen an Berg-, Fluß- und Völkernamen haften, so gelangen wir zu den uralten Slaven, zu den Litt[illegible] den vorhomerischen Griechen bis zu den sagenreichen Zei[illegible] Hinduvölkern, welche die Hochflächen des Hindukusch und Irans (Baktrien, Turkistan, Persien) bewohnten. Mit diesen uralten Völkern Mittelasiens haben wir Urwörter und Urreligion gemeinsam, müssen daher deren uralte heilige Sprache, die längst ausgestorben ist wie unser Gothisch, zu Hilfe nehmen, wenn wir die Urbedeutung unsrer Wörter, Namen und Götter erklären oder ergründen wollen. Wörter wie Kopf, Schädel, Auge, Ohr, Zahn, Lippe u. s. w. erhalten Be-

Digitized by Google

deutung durch das Sanskrit, denn sie bedeuten: Spitze, Wölbung, Seher, Horcher, Zermalmer, Schmecker u. s. w.

Demnach sind wir ein Zweig der weitverbreiteten arischen Urrasse, die man auch die indo-germanische nennt, weil sie sich von Indien bis England ausbreitet. Unsre gothische Sprache, von welcher sich eine Bibelübersetzung und Predigten erhalten haben, ist dem Sanskrit, der Zendsprache (Urpersisch), dem Altgriechischen, Altlateinischen, Altslavischen, Litthauischen und Keltischen oder Gallischen nahe verwandt, ja man weiß von manchen Wörtern des früheren Mittelalters nicht, ob sie deutsch oder keltisch sind. Unsre Urvorfahren wanderten also von den Gebirgen Mittelasiens aus, wo jetzt mongolisch-tatarische Völker wohnen, stiegen in die weiten Steppen Westsibiriens nieder, durchzogen sie als wohl berittene kriegerische Nomaden und theilten sich auf diesem weiten Raume in verschiedene Horden. Jahrhunderte lang mögen sie unbeachtet hier umhergezogen sein und wurden nur dann bemerkt, wenn sie einen Raub- und Eroberungszug in die kultivirten Nachbarländer unternahmen. Jedenfalls waren die Skythen, welche das medische Reich auf einige Jahrzehnte eroberten, und die Massageten, denen Kyros erlag, germanische Stämme, da Körperbau und Sitten denen der Germanen entsprachen.

Nach und nach rückten die vielnamigen germanischen Horden über die Wolga nach Südrußland ein und breiteten sich nomadisirend bis zur unteren Donau aus. Man nannte sie Skythen, deren Hauptgott das Kriegsschwert war. Sie wiesen die Angriffe des Darius zurück, ebenso die des Philipp und Alexander von Makedonien. Damals nannten sich die Bewohner der heutigen Walachei Geten, in denen wir die Gothen wiedererkennen, die später die Donau überschritten, um raubend und zerstörend Griechenland zu durchziehen, Italien, Südfrankreich und Spanien zu erobern. Römische Kaiser kämpften mit Germanen an der ganzen Donau entlang, in Siebenbürgen und Ungarn mit Daken, in denen Grimm die Urvorfahren der Dänen vermuthet, wie er in den Saken der großen sibirisch-russischen Steppe die Sachsen wiedererkennt. Ritter behauptet, daß heute noch ein Volksstamm am Kaukasus Gothisch spreche, und im Mittelalter fanden deutsche Kaufleute in der Krimm gothische Bewohner, mit denen sie

Digitized by Google

sich verständigen konnten. In Attila's Hunnenreiche war das Gothische Hofsprache, weil man es in ganz Mitteleuropa verstand.

Die Germanen rückten nach und nach in Europa vor vom adriatischen Meere bis zur Ostsee nnd über dieselbe, da sie auch Dänemark, Norwegen und Schweden besetzten, wo eine Insel noch Gothland heißt. Sie trieben die Kelten aus den Alpen und über den Rhein und wurden dadurch die gefährlichen Nachbarn der Römer, die am Rhein und an der Donau zu ihrem Schutze Straßen und Festungen anlegten, aus denen unsere Rhein- und Donaustädte wurden. Sie bauten Wälle mit Gräben und Thürmen von Regensburg bis zum Taunus, aber die Schwaben stiegen über diese Hemnisse, deren Ruinen noch als Teufelsmauern hier und da sichtbar sind, und eroberten das ganze römische Europa. Gallien besetzten Franken, daher der Name Frankreich, Burgunder (Herzogthum Burgund) und Westgothen, Spanien und Portugal fiel in die Gewalt der Westgothen, Alanen, Sueven und Vandalen. Noch heute nennt sich der uralte galizische Adel Spaniens Gothe, und Andalusien soll den Namen von den Vandalen haben, die Nordafrika eroberten, Karthago zur Hauptstadt machten und Rom gründlich plünderten auf eine Art, die man heute noch Vandalismus nennt. Italien eroberten nach einander Westgothen (Alarich, Adolf), Ostgothen (Theoderich), Longobarden (Alboin) und Franken; Angeln und Sachsen aus Schleswig-Holstein, Nachkommen der Cimbern und Teutonen, eigneten sich Britanien an, welches nach ihnen Angelland (England) genannt wurde. Ueberall entstanden germanische Königreiche, und unser Volk ward das umgestaltende, weltbeherrschende, weshalb mit ihm eine neue Periode der Weltgeschichte beginnt und die deutschen Könige als Beherrscher Italiens den Titel römischer Kaiser und König der Lombardei annahmen, Verona als Residenz Theodorichs Welsch-Bern hieß und die Engländer von den Irländern noch immer Sachsen genannt werden, die Nordamerikaner sich als Angelsachsen bezeichnen. Da nun auch Südafrika von Holländern und Engländern, Neuholland, Seeland u. s. w. von Engländern besiedelt sind, so darf man die germanische Rasse für die verbreitetste der Welt, für die Trägerin der Kultur halten. In den Romanen erkennen wir gewissermaßen Stiefgeschwister, da sie viel germanische Einflüsse erlitten, viele Adelsnamen den germanischen Urnamen erkennen lassen, in der

Digitized by Google

französischen Sprache einige tausend deutsche Wörter sich einbürgerten. Aus Bollwerk ward z. B. **boulevard**, aus Biwacht **bivouac** u. s. w.

Je weiter sich die Germanen verbreiteten, um so mehr änderte sich Manches in Sprache, Sitte und Sage ab; doch blieb ihnen gemeinsam die Götter- und Heldensage, Sprachbau und Sprachvorrat. Alanen, Vandalen, Gepiden, Burgunder u. s. w. sprachen Gothisch, Friesen, Niedersachsen, Dänen und Isländer verstanden sich, und wir können fast auf 2000 Jahre die Entwickelung unserer Sprache und Literatur überblicken, ein Vorzug, dessen sich kein andres europäisches Volk rühmen darf. Noch heute ist den germanischen Völkern See- und Kriegstüchtigkeit, Liebe zum Ackerbau, Geschicklichkeit im Bergbau und Handwerk, aber auch Freiheitssinn, der nicht selten zu Uneinigkeit führt, lebendiger Gottesglaube und religiöser Sinn, Treue und Wahrhaftigkeit, sinniges Forschen über die Dinge in der Welt, über deren Entstehen und Wesen eigenthümlich, und was die Romanen hierin leisten, das haben sie jedenfalls der Mischung mit deutschen Stämmen zu verdanken. Germanen zertrümmerten das römische Weltreich, befreiten Ungarn von dem Türkenjoche, unter welchem die Madjaren 160 Jahre standen, deutsche Heere demüthigten 12 Jahre lang den eroberungssüchtigen Ludwig XIV., Deutsche besiegten und entthronten den kriegsgewaltigen Napoleon I. und den hochmüthigen Napoleon III. Wir haben uns zwei Jahrtausende als das kriegstüchtigste Volk bewährt und daher ein Recht, von andern Völkern Achtung vor unsrem Namen und unsern weltgeschichtlichen Thaten zu verlangen.

Natürlich sind die kriegerischen, schlachtenfrohen Germanen reicher an Heldensagen als jedes andere Volk und sind ihre Götter Kriegsgötter, denen sich dann nach der Ansiedelung Ackerbaugötter zugesellen. Die Skalden der Heldenkönige mußten dafür sorgen, daß die Erinnerung an die kühnen Thaten der Väter und Vorfahren dem lebenden Geschlechte in frischer Erinnerung bleibe. Diese altehrwürdigen Lieder wurden zwar von den christlichen Missionaren unterdrückt oder entstellt, um die Erinnerung an das sagen- und poesiereiche Heidenthum auszulöschen, aber Vieles hat sich doch gerettet in der Helden- und Volkssage, im Märchen, in Sitte und Spruch. Sorgfältige Forschungen weisen nach, daß diese Sagen germanisches Eigenthum waren, weshalb wir angelsächsische, isländische, altdänische und altschwedische Ueber-

Digitized by Google

lieferungen auch als deutsche betrachten dürfen, weil wir Verwandtes in Andeutungen und Bruchstücken auch bei uns wiederfinden.

Jahrhunderte lang mögen unsre Urvorfahren die Steppen Sibiriens durchzogen haben, die Heldenlieder Wodan's und die Herrlichkeiten Walhallas singend, Donar und Ziu preisend, von Sigurd und Hagen dichtend, ehe die Griechen von ihnen erfuhren. Diese Heldenlieder lebten noch fort, als die Germanen römische Provinzen in deutsche Königreiche verwandelten, aber die lateinisch schreibenden christlichen Geschichtsschreiber jener Zeit scheuten sich, heidnische Sagen weiter zu erzählen, verschwiegen oder entstellten sie, so daß wir nur Trümmer und Bruchstücke wieder erkennen in den alten Berichten. Karl d. Gr. ließ solche Lieder sammeln, aber auch sie sind als heidnische Ueberbleibsel unterdrückt. Nur im deutschen Norden erhielten sich diese Sagen so lange, bis sie aufgeschrieben wurden und von dem überreichen Schatze wenigstens Einiges gerettet ist. Erst später gestaltete sich die Heldensage in Rittergeschichten um. Dagegen reichen die isländischen Lieder bis in das sogenannte Steinalter zurück, in welchem die Götter und Helden Steinhammer, Steinaxt, Steinkeule, Baumstammkeule, Eisenstange u. s. w. als Waffe benutzten. Kämpften ja noch Ariovists Schwaben mit steinernen Waffen und unbedecktem Leibe gegen die eisengepanzerten Soldaten Cäsar's!

Von den Heldenthaten unsrer Vorfahren berichten römische Schriftsteller, die so ungern erlittene Niederlagen eingestehen. Die Cimbern und Teutonen, aus der jütischen Halbinsel auswandernd und die verschneiten Alpen übersteigend, vernichteten ein römisches Heer nach dem andern und erfüllten Italien mit dem Schrecken ihrer Unbesieglichkeit. Sie waren mit Weib und Kindern, die auf zweirädrigen Karren den Kriegern nachfuhren, aus ihrer kargen Heimat ausgezogen, um bessere Wohnsitze aufzusuchen, hatten sich bis Italien einen Weg gebahnt und mähten mit ihren Bronceschwertern, die sie im Kampfe oft erst grade biegen mußten, 12 Jahre lang alle römischen Heere nieder, die man ihnen entgegen sandte. Ganz Italien war muthlos und starr vor Entsetzen über die steten Niederlagen, und es geschah das Unerhörte, daß Niemand um das Consulat und die Feldherrnstelle sich bewarb, da kein Adeliger mehr wider die riesenstarken Germanen ziehen wollte. Da ließ sich der ehrgeizige Marius erbitten, die lebens-

Digitized by Google

gefährliche Stelle anzunehmen. Er gewöhnte seine Krieger, die Besieger der Welt, an den Anblick der furchtbaren Feinde und besiegte diese endlich auch mehr durch List und Klugheit als durch Tapferkeit. Da wehrten sich noch die germanischen Frauen von ihren Wagen herab und schleuderten den Römern ihre Kinder als Geschosse entgegen. Lange noch blieb übrigens der „cimbrische Schrecken" den Römern im Gedächtniß, und wenn man schreiende Kinder zur Ruhe bringen wollte, sagte man: Sei still, die Cimbern kommen!

Als Cäsar etwa 50 Jahre später bei seinem Vordringen in dem östlichen Frankreich von dem Anmarsch der Schwaben des Ariovist hörte und gegen diese ziehen wollte, versagten ihm seine sieggewohnten Regimenter den Gehorsam. Denn die Gallier hatten ihnen gesagt, man könne weder den wilden Blick, noch das sinnbetäubende Schlachtgeschrei der Schwaben aushalten. Zwar gelang es der Klugheit Cäsar's, in seinen Soldaten so viel Ehrgefühl zu wecken, daß sie ihm zu folgen versprachen, aber sie ließen fast allesammt ihr Testament machen, weil sie überzeugt waren, daß sie die Schlacht nicht überleben würden. Nur dürftig von einer Thierhaut bedeckt und mit steinernen Streitäxten bewaffnet, warfen sich die Schwaben, ohne Ordnung fechtend, auf die geschlossenen Schlachtreihen der von Panzer und Helm geschützten Römer und erlagen den bessern Waffen und Schlachtführung; aber Cäsar wagte es nicht, die Schwaben über den Rhein zu verfolgen. Als später kaiserliche Prinzen in das Gebiet der Hessen (Katten und Cherusker) und Friesen einzudringen suchten, erlitten sie Niederlagen, die ihnen fast das ganze Heer kosteten. Endlich mußten die Römer hinter Schanzen und Festungen Schutz gegen die unbezwingbaren Schwaben suchen, deren Stammverwandte auch in Mähren, Unterösterreich und Ungarn die Donau siegreich überschritten, gar auf dem gefrorenen Flusse Schlachten lieferten und durch wiederholte Angriffe das Römerreich zerbröckelten. Als Besieger der weltbeherrschenden Römer traten sie in die Weltgeschichte ein.

Die ungestümen, raubgierigen Stämme der Germanen schlugen die alte Welt mit ihrer Pracht und Herrlichkeit in Trümmer, brannten Palaststädte nieder, plünderten kaiserliche Schlösser und statuenreiche Tempel, verkauften Senatoren und Millionäre als Sklaven und schufen eine neue Welt mit Ritterburgen und Reichsstädten, Domen und

Digitized by Google

Münsterthürmen, Hansa und Ritterorden, Kaisern und Päpsten, Heldendichtern und Wallfahrern. Bei Chalons an der Marne vernichteten sie das asiatische Barbarenheer der Hunnen, bändigten die raubgierigen Madjaren in einigen Vertilgungsschlachten, verjagten Mongolen und Türken aus Mitteleuropa, gründeten in Neapel und Sicilien, in Nowgorod und Kiew normannische Reiche, in Byzanz ein normannisches Kaiserthum, und Luther brach die Allmacht des weitgebietenden Papstes. Friedrich II. trotzte dem ganzen wider ihn bewaffneten Europa, Blücher trieb zweimal den Schlachtenmeister Napoleon I. aus seiner Hauptstadt und seinem Reiche, Wilhelm I. nahm französische Heere mit Kaiser und Marschällen in offener Feldschlacht gefangen und brachte die durch List und Trug entrissenen Reichslande Elsaß-Lothringen wie Schleswig-Holstein wieder ans Reich. Epoche machende Thaten und Erfindungen gingen von Deutschen aus, die bereits im Jahre 900 die Ostküste Nordamerika's besiedelten, Amerika also ein halbes Jahrtausend vor Kolumbus entdeckten.

Versuchen wir es, uns ein Bild von den Urzuständen unserer Vorfahren zu machen! Zur Zeit der großen Wanderungen, die jedenfalls nach langen Ruhepausen erfolgten und wohl an tausend Jahre mögen gedauert haben, zogen die Germanen als ein kriegerisches Jagd- und Nomadenvolk auf unansehnlichen, aber dauerhaften Rossen von Weideplatz zu Weideplatz, auf denen sich ihre Roß-, Rinder- und Schafheerden nährten. Die zweirädrigen Karren trugen das wenige Hausgeräth, und Frauen und Kinder wurden von wilden, wolfartigen Hunden bewacht. Solche Grasplätze bildeten das Gemeindeeigenthum und den Besitz der Germanen. Daher bedeutet das Wort Weide nicht nur eine Grastrift, auf welcher die Heerde Nahrung findet, sondern auch Wohlbehagen, Glück und Wonne. Wir nennen in diesem Sinne heute noch alle uns lieben Gegenstände eine Augenweide, die gemeinschaftliche Weide einer Mark- oder Dorfgenossenschaft heißt noch Gemeindehut, weil auf ihr die Heerden der Gemeindemitglieder gemeinsam vom Gemeindehirten auf die Weide getrieben und gehütet werden.

Der Besitz des Mannes bestand in Waffen (Schwert und Spieß), die er sich selbst anfertigte, und die sich von Geschlecht auf Geschlecht vererbten. Tüchtige Schwerter und Schlachtrosse erhielten besondere

Digitized by Google

Namen und wurden in Sagen und Liedern gefeiert. Helden unternahmen zuweilen weite Abenteuer, waghalsige Heerfahrten, um sich mit Gewalt in den Besitz eines berühmten Schwertes zu setzen. Der höchste Gott war der Schwertgott, beim Schwerte ward der heiligste Eid geleistet, ein Schwert überreichte die Braut bei der Heirath ihrem Bräutigam, und als Seligkeit wünschte sich der Germane in Walhalla (im Paradiese) täglich Kampf und Tod auf dem Schlachtfelde. Die Frauen beschäftigten sich mit Spinnen, Weben, Färben und dem Verfertigen von Kleidern. Die Gewänder (Gerade) und Goldschmuck machten den Reichthum der Begüterten (Adeligen) aus, die auch ihren Heergesellen (Kriegsgehilfen) Kleider gaben, an Besuch Kleider verschenkten. Karl's des Großen Gemahlin ist in der Sage als Spinnerin berühmt, und jährlich sahen umziehende Göttinen von Hof zu Hof nach, ob fleißig gesponnen und der Flachs sorgsam gepflegt wurde. Noch im Mittelalter war Sticken die Lieblingsbeschäftigung der Kaiserinnen und Burgfrauen. Chriemhilde saß einsam in ihrer Kemenate (Gaden) und stickte, denn Prachtgewänder, Priesterkleider und Teppiche, welche unsere Wandbilder, Tapeten und Fensterscheiben vertraten, schmückte man mit kunstvollen bunten Figuren aus Gold-, Silber- und Seidenfäden.

Befanden sich die Germanen auf einem Wander- oder Heerzuge, so bedienten sie sich ihrer Karren als beweglichen Walles und fahrender Burgmauer, indem sie dieselben kreisförmig in einander schoben, so daß sie eine Barrikade bildeten, hinter welcher man sich im Nothfalle vertheidigen konnte. Als Attila bei Chalons von den Westgothen, Franken und Burgundern geschlagen war, schloß er sich in eine solche Wagenburg ein, hinter welcher ihm die Sieger nichts anhaben konnten. Auch die Hussiten führten auf ihren Heerzügen solche Wagenburgen mit sich, hinter denen ihr Fußvolk gegen Ritterangriffe geschützt blieb. Statt des Rosses bestiegen die Seekönige ihr Kriegsschiff, welches sie Meerroß oder Seefalke nannten, und in uralten Zeiten verbrannte man Helden auf einem Schiff, oder gab ihnen Roß und Waffen mit in das Lager von Steinplatten, über welches man dann einen gewaltigen Erdhügel (Hünen- oder Heidengrab) aufhäufte, oder man legte das Grab im Bette eines einstweilig

Digitized by Google

abgelassenen Flusses an, den man dann wieder in das alte Bett leitete, wie es mit Alarich's Leiche geschah.

Wo man länger verweilte, mußten Kriegsgefangene als Sklaven den Acker bebauen, und wo man sich bleibend ansiedelte, lebten die Germanen als Kriegsherren auf ihren Landgütern, übten sich in den Waffen und bildeten das stehende Heer, wogegen die unterjochten Eingeborenen als Bauern Feldwirthschaft trieben und an den freien germanischen Krieger Zehnten ablieferten. Neben dem Kriegsgotte Wodan verehrten sie nun auch den Donar als Schirmer des Ackerbaues gegen die Uebermacht der Elemente. Diese, namentlich Stürme, Eisfelder, Ueberschwemmungen, stellte man sich als Riesen vor, die auf den Bergen wohnten, Heerden weideten und ihre Freude daran hatten, die Arbeiten des Bauern zu zerstören. Dagegen walteten und wirkten unter der Erde wunderbare Lebenskräfte, welche den Saaten und Bäumen Gedeihen verliehen, ernährende Quellen zur Oberwelt sandten, Metalle ansammelten und sie zu verführerischem Schmuck oder zu verderbenbringenden Schwertern verarbeiteten. Man nannte diese zauberkundigen Wesen Zwerge, Elfen, Nixen, Wasserfrauen u. s. w. Ihre Verehrung bezeichnet den Uebergang der Germanen in das Bronce- und Eisenalter, in welchem man den Ackerbau sorgfältiger pflegte, Bier braute, Wein kelterte, Pflugschaar und Hacke aus Eisen schmiedete. Nun gewann der Mensch mehr Gewalt über die Natur, zähmte die Flüsse durch Dämme und Deiche, sorgte für Getreidevorrat während des Winters, und das Geschlecht der Riesen starb nach und nach aus. Die Sage vom Riesenfräulein der Burg Niedeck im Elsaß deutet dies an. Als das Riesenfräulein einst von der Felsenburg in's Thal niederstieg und zuerst Menschen sah, hielt es einen Bauer, der den Acker pflügte, für ein Spielzeug, raffte Bauer, Gespann und Pflug in die Schürze, lief vergnügt auf die Burg und stellte vor Freude jubelnd ihr Spielzeug auf den Tisch auf, damit es der Vater bewundere. Der alte Riese wußte jedoch den Ackerbau zu schätzen, der ja auch den Riesen ernährt, und befahl unwillig der Tochter, den Bauer sofort wieder auf seinen Acker hinab zu tragen. Die Riesen der Sage wurden später zu den burgbewohnenden Rittern des Mittelalters, deren Reichthum im Besitz reicher Ländereien und fleißiger Bauern bestand. Die Ritter sind die neue Form für die

Digitized by Google

freien, erobernden germanischen Krieger der Völkerwanderungen, und die allgemeine Wehrpflicht ist ein urgermanisches Ehren- und Staatsbürgerrecht, denn nur der Wehrhafte galt für vollfrei, weil er eben im Stande war, sein Recht und seine Freiheit zu vertheidigen und zu schützen.

Aus uralten Zeiten hat sich noch Manches in Sprache, Brauch und Sprichwort unter uns lebendig erhalten. Unsere Tage waren nach den Göttern, die Monate nach ihren Erzeugnissen oder Arbeiten benannt, und der lateinisch-christliche Kalender konnte nicht Alles wegschaffen. Die Woche begann mit dem Sonnentag, dann folgte Zwetag (Tag des Fro oder des Herrn) Dinstag (schwäbisch Ziestag, bairisch Ierte) zu Ehren des Kriegsgottes Zio, Wodanstag (in Westfalen Godenstag, in Norwegen Odinstag, in Belgien Onsdag), Donarstag, Freiatag, Saterstag (in Westfalen Lokitag, in Island Badetag oder Laugar). Von den fast verschollenen Monatsnamen kennen wir nur noch einen Blut- (Opfer-) oder Schlacht- oder Opferkuchenmonat (November und December), in welchen heute noch die Bauern ihre Schlachtfeste und Kirmessen feiern; einen Kuckuks- oder Wonnemonat (der Weidemonat Mai), einen Heu-, Schneekrusten-, Brachmonat, Hornung u. s. w.

Als Erinnerung an die Zauberkraft der Runen haben wir Amulette, Höllenzwang, Besprechung des Blutstillens, Kinderlieder, wenn die Maikäfer davonfliegen, das Bast sich zur Schalmei vom Weidenzweige lösen soll. Wir verstehen unter Raunen noch immer ein heimliches, verdächtiges Zuflüstern, pflegen Segenssprüche und Zauberformeln zu „murmeln". Hexensprüche, meist sinnliche Formeln, spielen in Hexenprocessen eine verhängnißvolle Rolle, und Wahrsagerinnen, „protzeln, pretzeln oder wispern" Segens- und Bannsprüche bei Wunderkuren.

Fast Alles, was sich als Aber- und Wunderglaube erhalten hat, stammt aus dem deutschen Heidenthum. Jedes Element, jedes Thier und jede Pflanze hatte Sinn und Bedeutung, wenn sie einer Gottheit gewidmet waren, die dann in ihnen wirkte, Zauber schuf. Man konnte aus ihnen den Willen der Götter erkennen und wahrsagen, z. B. aus dem Gewieher der Tempelpferde, aus dem Brodeln der Wasserwirbel, dem Flackern des Feuers u. s. w. Wir sagen altheidnisch noch, es

Digitized by Google

bedeutet Unglück, wenn ein Hase über den Weg läuft; man wird gern gesehen, wenn man beim Ausgehen Schafen begegnet; ein Strohhalm meldet Gäste an; aus dem Ziehen des Gänse-Brustbeins kann man wahrsagen. Im Kornfelde wohnt die Kornmuhme als schützender Kornengel, beim Horchen in die Saat kann man die Stimme der Zukunft vernehmen, an Kreuzwegen versammeln sich die Hexen. Niesen und Ohrenklingen galten schon unseren heidnischen Urvätern für bedeutungsvoll. Man hielt sie für einen Schlaganfall, und wir rufen dem Niesenden daher noch zu: Zur Genesung! oder Helf Gott! Die Eule hieß in uralter Zeit schon Klagemutter, Klagerufer, Leichenvogel, Todesvogel. Schwalbe, Maikäfer, Storch, Kuckuk feierten unsere Urväter als Frühlingsboten, und unsere Dichter besingen sie heute noch als solche.

In alten Zeiten waren Wodans- und Donarstag Glückstage, und bis in die neueste Zeit feiert man in manchen Gegenden Hochzeiten nur am Donnerstage. Chriemhilde erfuhr durch Träume ihr Schicksal, und noch geben wir viel auf den ersten Traum in einer neuen Wohnung; noch pflanzt der Bauer die dem Donar geheiligte Hauswurz über der Hofthür an, damit er sich durch sie gegen den Blitz sichert. Viele Pflanzen wurden nach Gottheiten genannt, daher kennen wir einen Eisenhut, Sturmhut, Donnerbesen, Frauenschuh, Marienpantöffelchen, Frauenmantel, Frauenschlüssel (der Frouwa zu Ehren), Osterblume, Himmelsschlößchen u. s. w. Im Märchen spielt die blaue namenlose Wunderblume eine große Rolle, heute nennen wir sie daher noch Vergißmeinnicht, weil dies die Gottheit verlangte, welche die Blume verschenkte, die verborgene Schätze zugänglich und sichtbar machte. Mit der Alraun- oder Springwurzel konnte man Zauberei treiben, weshalb wir uns noch ein Alräunchen wünschen.

Unsere Dichtersprache ist noch die altgermanisch-heidnische, denn damals dachte man sich jedes Wesen als ein selbstständiges, wollendes und thätiges. Man kannte eine Frau Nachtigall, Frau Linde, Froschkönig. Im Sprichwort und Kinderlied hat sich Vieles erhalten, was uns aber oft unverständlich geworden ist, da wir den ursprünglichen Sinn nicht mehr kennen. Wenn der Knabe dem Maikäfer vorsingt: Pommerland ist abgebrannt, so meint er damit das Land der Kinderseelen, und will den Maikäfer durch diese Schreckensnachricht zur Eile

Digitized by Google

antreiben. Der Maikäfer war nach altem Glauben eine Menschenseele, die wieder in den Himmel hineinfliegt. Unser Weihnachts-, Pfingst-, Johannis- und Osterfest enthalten altheidnische Bräuche, unsere Neujahrsgratulation ist uralter Brauch. Unsere Vorfahren pflegten ein Jahrgeld- und Ammengeschenk zu geben, wenn beim Kinde der erste Zahn gefunden wurde. Wenn in heidnischer Zeit der Vater sein neugeborenes Kind als das seinige annahm, indem er es mit Wasser besprengte und dadurch in die Familie aufnahm, so pflegte er dem Kinde ein Geschenk zu geben, wie wir heute noch Pathengeschenke geben als Nachahmung dieser uralten Sitte.

Selbst die Art und Weise, wie wir beten, ist noch die urgermanische. Wenn der Verehrer Wodans seinen Gott um Beistand anflehte oder ihm für geliehenen Schutz dankte, neigte er den Kopf demüthig vorwärts, entblößte das Haupt und erhob die gefalteten Hände. Da der Erdboden für hochheilig galt als der Leib der Mutter Erde, so nannte man das Sterben „zur Erde fallen; die Mutter küssen; in den Schooß der Mutter zurückkehren". Auf dem Rasen stehend, schwur man den heiligsten Eid. Wenn sich die Landsknechte anschickten, mit gefällten Spießen auf den Feind einzudringen, so streuten sie sich Staub in's Haar, um sich der Erde zu weihen, oder sie schüttelten sich den Staub von den Füßen zum Zeichen, daß sie sich von allem Irdischen lossagten. Man verfluchte aber auch den Feind mit den Worten: Dich soll die Erde nicht mehr tragen!

Wörtlich, wie unsere heidnischen Vorfahren, sagen wir noch: Guter, lieber, großer, gnädiger Gott, Herr Gott; der alte Gott lebt noch; das weiß Gott; Gott bewahre, behüte, leite, segne Dich; Gott willkommen; grüß' Dich Gott; geh' mit Gott. Aber wir fluchen auch noch bei den alten Göttern wie unsere Urahnen, die dann aus Scheu vor dem Namen Gottes diesen abänderten, sodaß aus Gott ein Kotz und Potz, aus Donar ein Blitz oder Donnerwetter wurde. Wir sagen: Potz Blitz, Potz Element, Potz Wetter, Potztausend; Schwere Noth u. s. w. Selbst der Franzose macht beim Fluchen aus dieu ein bleu und ruft parbleu, um Gott selbst durch Namensnennung nicht zu beleidigen.

Wenden wir die Aufmerksamkeit auf einen andern Gegenstand, so tritt uns auch hier das sinnige Wesen unsrer Vorfahren entgegen.

Digitized by Google

Sie nannten das gepflügte und bebaute Land den Acker, das Weideland dagegen Feld. Ackern bedeutete soviel als arbeiten, und das, was man verarbeitet hatte, hieß Erbe, die Erde selbst ist das Arbeitsland, das gepflügte Land, und Pflug bedeutet Arbeiter oder Zerreißer. Ackergrenzen galten für geheiligt, und um eine gegründete Stadt zog man heiligende Furchen, die später zu Stadtgräben erweitert und vertieft wurden. Unter Getreide verstand man die zahme Frucht als Gottesgabe, unter Korn die Mehlfrucht, unter Hafer oder Haber die Thierfrucht oder Speise, unter Gerste die gebaute Frucht, unter Weizen die gelbe Frucht und unter Roggen das geschnittene Getreide. Für uns hat sich diese Urbedeutung verwischt, wie wir auch Salz, Seele und See nicht mehr für sinnverwandt halten. Doch in der alten Götterlehre entsteht aus Salz das erste organische Wesen, weil man das Salz für das belebende, geisterweckende, beseelende Element hielt. Das Sprichwort gebietet noch, das heilige Salz ehrfurchtsvoll zu gebrauchen, bei ihm ein Vaterunser zu beten.

Das Umherschweifen in Wald und Feld regte den germanischen Jäger an, auf Alles um sich her zu achten, es zu beobachten und zu beurtheilen, es machte ihn naturfrisch und natursinnig, wie es die Germanen bis heute geblieben sind. Kaum giebt es eine Literatur, die so überreich ist an sinnigen Naturschilderungen als die germanische, kaum hat ein anderes Volk so viel Freude an der Natur und ihrer Schönheit und wandert so weit, um die Herrlichkeiten der Natur zu bewundern, als das deutsche. Unsre Märchen spielen in Wald und Gebirge, weilen an frischen Bergquellen und enthüllen die wunderbaren Zauber der Waldeinsamkeit, wie sie Tieck so reizend darzustellen vermag. Unsre Vorfahren achteten sorgsam auf Wind und Wetter, auf Vogelflug und Thierschrei, auf Angang (Begegnen) und Art der beobachteten Thiere, auf das Gemurmel brodelnder Quellen und wirbelnder Ströme, da sie in diesen Stimmen und Naturtönen den Willen der Götter zu hören glaubten und aus ihnen weissagten. Sie schrieben manchen Pflanzen und Thieren wunderbare Kräfte zu, mit deren Hilfe man zaubern (hexen) könne, erdachten sich sinnige Thierfabeln vom Zaunkönig, Reineke u. s. w., wunderliebliche Märchen von Schwanenjungfrauen, Elfen und Feen, von Weissagethieren und Helden, legten sich gern Thiernamen bei, z. B. Specht oder Bienen-

Digitized by Google

wolf (Beowulf), schmückten mit Thiergestalten Helm und Schild, oder legten ein Thierfell als Schlachtkleid an. Dagegen verwendeten sie nur Heerdenvieh als Opferthiere, namentlich Pferde und Schweine Das Essen des Pferdefleisches haben wir uns in Folge strenger Kirchenverbote abgewöhnt, aber Schweinebraten bildet noch immer die Festspeise der Bauern, und das Schlachtfest ist eine Art öffentliche Schmauserei im Dorfe, zu welcher Nachbarn und Freunde eingeladen werden nach Art der uralten Opferschmauserei.

Einige Ausdrücke erinnern noch an das uralte Nomadenleben unserer Urväter. Wir nennen den Letztgeborenen und Schwächling der Familie noch immer Nesthocker oder Nestkieke oder auch Gelbschnabel, nennen einen starken Mann einen bärenmäßig kräftigen oder sagen: er arbeitet wie ein Bär, lassen den Faulen auf der Bärenhaut liegen, schimpfen mit Hund und Schwein, vergleichen Jungfrauen mit Schwänen, muntere Mädchen mit Rehen und Hirschen, behende Knaben mit Eichhörnchen, sprechen vom schleichenden Katzentritt, von der Schlauheit des Fuchses, der Behendigkeit des Wiesels, von der Emsigkeit der Bienen. Alle diese Thiere waren Lieblinge, Diener und Boten der Götter, die Bienen galten gar für Familienmitglieder, der Bär für den König des Waldes, Wolf und Rabe für Kriegsthiere, welche die in der Schlacht Gefallenen verzehrten und daher im Dienste Wodans standen.

Die Opferthiere als Heerdenvieh hießen Geziefer, die ungezähmten Thiere dagegen Ungeziefer. Der Name Rind bedeutet ursprünglich Jochthier, weil es zum Ziehen der Wagen benutzt wurde, so lange das Pferd nur als Reitpferd und Schlachtenroß diente. Stier und Ochse bezeichneten das zum Tragen bestimmte Lastthier. Schaf aber hieß soviel als Geschöpf oder Schmalthier. Den Jagdhund hielt der Germane für einen treuen zuverlässigen Gehilfen und Genossen, nannte ihn daher Greifer (denn Hund und Hand haben diese Urbedeutung) oder Gesellmann, und von den Rossen berühmter Sagenhelden glaubte man, daß sie mit ihren Herren reden könnten, dieselben warnten, ihnen klugen Rath gaben, sie vertheidigten und deren Tod betrauerten.

In der Jäger- und Bergmannssprache hat sich noch manches Wort aus uralter Zeit erhalten. Der germanische Hirt benannte das

Digitized by Google

Gebären der Thiere verschieden, je nach der Art des Thieres; er sagte Lammen, Kalben, Fohlen, Wolfen, Zickeln, Frischen, Werfen u. s. w., und bezeichnete die Art des Abschlachtens mit den Ausdrücken: Abthun, Abstechen, Schlagen, Abstreifen, Würgen, Rupfen u. s. w., faßte die Wahrnehmungen des Wildes auf als: Aeugen, Wittern, Lauschen, Vernehmen, gab dem tapfern herzhaften Wildschwein den Namen Keiler oder Hauer, den er als unverzagten Kampfhelden ehrte, kannte die wilde Sau unter dem Namen Bache, deren Junge als Frischlinge oder Spanferkel (Milchschweinchen) wenn sie noch von der Bache gesäugt wurden u. s. w.

Alte Kunden über unsere Götter.

Ueber den Glauben unserer heidnischen Vorfahren sind nur bruchstückartige Berichte auf uns gekommen. Man hat auf der Innenseite der Schale eines alten Buches zufällig zwei alte Beschwörungsformeln entdeckt, in denen einige deutsche Götternamen vorkommen. Römische Schriftsteller (Cäsar und Tacitus, denn das ausführliche Werk des Plinius ist verloren gegangen) gedenken zwar der germanischen Götter, gaben ihnen aber die Namen der entsprechenden römischen Götter, so daß es schwierig wird, festzustellen, was die verglichenen Götter gemeinsam hatten, und was jedem eigenthümlich war. Tacitus berichtet, daß die Germanen weder Tempel noch Götterbilder besaßen, man hat indessen in neuerer Zeit Ueberreste uralter Tempelmauern und Götterbilder gefunden, die sogar an der Wand christlicher Kirchen angebracht waren. Tacitus scheint nur die Rheinschwaben genauer gekannt zu haben. Er meldet, daß unsere Vorfahren ihre Götter in Hainen, unter Bäumen und an Quellen verehrten und nennt ihre drei Hauptgötter Mercur (Odin oder Wodan), Mars (Tyr oder Zio) und Hercules (Thor oder Donar), wogegen die Edda andere Götternamen vorführt. Die Nerthus oder Mutter-Erde, welche er noch namhaft macht, war vielleicht keltischen Ursprungs wie die Tanfana.

Man opferte Thiere (Geziefer, d. h. Hausthiere) und Menschen (Kriegsgefangene und Verbrecher), bei Hauptfesten Pferde, hielt dann

Digitized by Google

große Opfermahlzeiten und Trinkgelage, da man mit den Götterfesten Volksversammlungen und Gerichtsverhandlungen verband. Jeder Germane mußte erscheinen und seinen Beitrag zur Opfermahlzeit mitbringen, wovon die Götter nur Kopf und Eingeweide der Opferthiere erhielten. Einen abgeschlossenen Priesterstand gab es nicht, sondern jeder Hausvater war auch Hauspriester. Da aber Eide, Rechtsverhandlungen und allgemeine Angelegenheiten des Gaues unter religiösen Gebräuchen vorgenommen wurden, so waren die Priester auch Richter und hatten Strafgewalt, namentlich zur Kriegszeit. Außerdem wurden Seherinnen von Gott begeistert und als solche allgemein verehrt. Opfern und Wahrsagen bedeutet so viel als Zaubern, weil man den religiösen Sprüchen göttliche Kraft zuschrieb. Man weissagte aus Stäbchen, in welche man einen Fruchtzweig zerschnitt, und welche man mit Runenzeichen versah. Man warf sie empor und ersah dann aus ihrer Lage, in welcher sie auf ein untergebreitetes weißes Tuch niedergefallen waren, den Willen der Götter. Solches Looswerfen benützten die christlichen Priester der Franken noch lange in der Kirche als Gottesgericht, namentlich bei Anklagen wegen Mord. Auch aus dem Gewieher heiliger Pferde, aus dem Gange und Fluge gottgeweihter Waldthiere und Vögel errieth man die Zukunft. Der Schall des Schlachtliedes, ab- und zunehmender Mond entschieden über den Ausgang einer Schlacht oder eines Kriegszuges.

Die alten Tempel waren Höfe, d. h. von Hecken oder Fäden umzäunte Stätten, die niemand betreten durfte, weil sie für Eigenthum der Gottheit galten. In ihnen sollte Frieden walten, d. h. durfte man weder Waffen, noch Gewalt gebrauchen. Wir nennen daher unsere Begräbnißstätten in uralter Sitte Fried- oder Kirchhöfe. Die Tempel dienten auch bei Gerichtsverhandlungen zur Gerichts- oder Dingstätte, waren unverletzlich, und gewöhnlich saßen auf zwölf Steinsitzen die Richter oder tagten unter heiligen Eichen, Buchen oder Linden. Wir haben diese Sitte beibehalten und pflanzen noch Dorflinden, Kirchhofslinden, Siegeseichen u. s. w. als heilige Erinnerungsbäume. Auch sind noch manche alten Opferspeisen bei uns üblich, die man zu gewissen Zeiten verzehrt, z. B. Strietzeln, Krapfen oder Kräppelchen, Pfefferkuchen, Martinshorn, Martinsgans, Hirsenbrei mit Schweinefleisch. Das Anzünden geweihter Kerzen, Besprengen

Digitized by Google

mit geweihtem Wasser, Weihnachtsbaum, Neujahrsgratulation, Pfingstritt, Umzüge, Volksluſtbarkeiten, Prozeſſionen u. ſ. w. ſind Ueberbleiſel altheidniſcher Gebräuche. Der Aberglaube benutzt noch altheidniſche Sprüche und Ceremonien zu Wunderthaten, und ſelbſt unſere Duelle oder Zweikämpfe vor einer Schlacht ſind nichts anderes als die uralten Gottesgerichte, da in zweifelhaften Streitfällen der Zweikampf entſcheiden mußte, indem man vorausſetzte, Gott werde demjenigen den Sieg verleihen, auf deſſen Seite das Recht ſtehe. Kirche und Sitte behielten Vieles aus dem Heidenthume bei, um bei der Bekehrung den Uebertritt zum Chriſtenthume zu erleichtern. Man machte die Götter zu Teufeln oder erſetzte ſie durch Heilige, von denen man alsdann die alten Götterſageu erzählte. Auch verlegte man die chriſtlichen Feſte auf die heidniſchen. Es ſind Oſter- und Johannisfeier, Umzug des Maikönigs, das Todaustreiben als Kampf des Sommers mit dem Winter, Kranzreiten, Nußknacker, Hampelmann, Aepfel- und Nußgeſchenke, Kinderlieder, Maikäferfangen, Schwalben- und Storchverehrung u. dgl. allheidniſche Gebräuche und Ueberreſte alter Feſte.

Als die Germanen zum Chriſtenthum bekehrt wurden, machte man aus den Tempelſtätten Kirchen und Kapellen, aus den Götterſagen Legenden, aus den Opferfeſten Kirchweih- und andere Volksfeſte. Ja, man betete wohl gar zu den alten und neuen Göttern, behielt alte Bräuche, Feſte und Gewohnheiten als kirchliche Ceremonien bei, da ſich Altes und Hergebrachtes nicht auf einmal beſeitigen ließ. Auf Kreuzwegen, wo alſo die Straßen aus verſchiedenen Ortſchaften und Gegenden zuſammentrafen, hielt man Opferfeſte und Gerichtsſitzungen, an ihnen legte man auch die Begräbnißſtätten an, und daher weiß der Aberglaube viel von Hexenverſammlungen an Kreuzwegen zu berichten, ſpielen Kreuzwege in der Sage eine wichtige Rolle, da ſie unſer Rathhaus oder Gerichtsamt vertraten.

Die älteſten Götterbilder mögen Baumſtümpfe oder Pfähle mit roh geſchnitztem Kopfe geweſen ſein. Ein ſolcher geſchnitzter Balkenkopf am Hochſitz hieß As, und daher ſoll der Name Aſen (Götter) ſtammen, welcher alſo urſprünglich Balkenköpfe bedeutet. Bei den Kelten, von denen die einwandernden germaniſchen Eroberer Manches

Digitized by Google

entlehnten, hießen die symbolischen Spitzsteine der Tempelstätten Feenspindeln, galten also auch für Götterzeichen.

Als die germanischen Völker zur Zeit der großen Wanderung Südeuropa besetzten, nahmen sie nicht nur das Christenthum, sondern auch die romanische Sprache an, vergaßen also bald ihre Götter, Sprache und Bräuche über den Legenden, die ihnen statt derselben vorerzählt wurden und den heidnischen Sagen außerordentlich ähnelten, daß der Unterschied nur in den Namen bestand, wenn z. B. Petrus statt des Thor ins Riesenland zog. Auch Süddeutschland ward frühzeitig christlich, weshalb sich geringe Spuren des alten Glaubens erhielten. Dagegen wehrten sich die Niederdeutschen (Friesen, Sachsen, Dänen) und die Nordgermanen bis 1000, ja 1200 n. Chr., da sie von ihren Göttern um so weniger lassen wollten, als die Bekehrung zum Christenthum zugleich die Anerkennung eines von Gott gesalbten Königs zur Folge hatte, die Nordgermanen aber kein Erbkönigthum kannten und wollten. Bei ihnen erhielten sich daher viele alte Sagen, Sprichwörter und Bräuche lebendig, die in Volksliedern verbreitet waren bis zu den Faröer und gewöhnlich alte Götter- und Heldengeschichten in kaum etwas veränderter Form enthielten. Als Norweger nach Island auswanderten, um nicht Christen und Unterthanen eines Königs zu werden, nahmen sie auch ihre Sagen mit. Nach einigen Jahrhunderten mußten aber auch die Isländer das Christenthum annehmen, und da trug angeblich ein Bischof, dem die alten heidnischen Lieder gefielen, dafür Sorge, daß sie aufgeschrieben wurden. Man nannte diese alten schwer zu deutenden Lieder als Sammlung Edda und fügte zu dieser noch eine prosaische Ergänzung als jüngere Edda, wie denn auch viele Sagen (Sagas) aufgeschrieben wurden. Alle diese Lieder und Sagen enthalten zufällig Gesammeltes, also nicht etwa eine vollständige Mythologie, sind außerdem in absichtlich verdunkelter Bildersprache abgefaßt und selbst eingeborenen Gelehrten nicht immer verständlich.

Die Umwandelung des Heidenthums ins Christenthum war eine langsame, man mußte viel Heidnisches mit herübernehmen, um den Uebertritt zu erleichtern. Geistliche übernahmen an der Stelle der heidnischen Priester das Opfern und die Hinrichtung von Verbrechern, und viele Geistliche führten zum Aerger der Bischöfe heidnisches Leben,

Digitized by Google

hielten fest an heidnischen Bräuchen. Man betete z. B. nach alter Weise nur in gereimten Versen, die man absang und bewegte dazu taktmäßig die Glieder. Zwar verbot die Kirche wiederholt diese „Teufelslieder", aber sie und das „Tanzen" der Geistlichen in der Kirche und auf dem Friedhofe blieben noch Jahrhunderte lang in großen Städten Sitte. Der bekehrte Klodwig verehrte im h. Martin den heidnischen Gott Zio, wie er es gewohnt war, und an Hof und Tafel duldete er ohne Unterschied Heiden und Christen, wie auch der Longobardenkönig Agilulf einen Heiden als Herzog von Spoleto einsetzte. Man machte Opferstätten zu Kapellen, indem man daselbst ein Kreuz errichtete, welches mit dem Thorhammer große Aehnlichkeit hatte, verwandelte Umzüge der Götter in Prozessionen und Wallfahrten, führte statt des Götterwagens ein Heiligenbild durchs Land, segnete mit Weihwasser Saaten, Vieh und Ernten, empfahl statt des Nothfeuers geweihte Kerzen, legte Heiligen und deren Bildern dieselben Wunderkräfte bei, welche das Volk von seinen Gottheiten erwartete, weihte altheidnische Volksfeste durch Glockengeläute und Messe ein, und damit war für die ersten Jahrhunderte genug gethan.

Natürlich lag es im Interesse der Kirche, das Heidenthum auszurotten und vergessen zu machen. Man verbot alle Lieder und Namen der Gottheiten, vertilgte Zeichen und Erinnerungen an die Götter und stellte diese selbst als die Teufel, Unholde, Wütheriche und Volksverderber dar. Die Opferfeste schilderte man als Hexenversammlungen, Kreuzwege als gefährliche spukreiche Orte, die heiligen Berge als Teufelstanzplätze, die Opferstätten als Aufenthalt der Teufel und warnte vor dem Bündniß mit dem Teufel u. s. w. Denn die Geistlichen hielten die Götter für wirkliche lebendige Wesen, von denen sie selbst manche Anfechtung erlitten. Das uralte Glaubensbekenntniß lautete: Entsagst du dem Teufel und seinen Werken? womit man die alten Götter und die Verehrnng derselben durch Opfer und Anrufung meinte.

Dem Papste lag noch mehr daran, das Heidenthum zu unterdrücken, und deutsche Kirchenversammlungen erließen daher zahlreiche Verbote, aber sie nannten die Götter nicht einmal beim Namen sondern bezeichneten sie im Allgemeinen nur als Götzen, den alten Glauben als Thorheit, Trug und Teufelswerk. Denn Kirchenschrift-

Digitized by Google

steller und Chronikenschreiber damaliger Zeit gehörten gleichfalls dem geistlichen Stande an, verschwiegen also auch die Götternamen oder entstellten dieselben, deuteten manchmal auf alte Göttersagen hin, verschmähten es aber, solchen Aberglauben zu wiederholen und aufzuschreiben. Sie hielten die Götter für alte Könige oder boshafte Zauberer, Riesen und Ungeheuer und stellten wohl lange Geschlechtsregister auf, um die damals lebenden Fürsten in den Stammbaum der uralten Götter einzureihen. Sie erzählten dann die Göttersagen als wirkliche Geschichten und gedachten der alten Lieder, in denen die Thaten der Urkönige erzählt wurden und die sie dann mehr oder minder frei nacherzählten. Jahrhunderte lang hat man solche Sagenkönige für geschichtliche Personen gehalten, wie man ja die Mythe von Tell's Apfelschuß als geschichtliche Thatsache noch in den Schulen lehrt. Es gehört daher große Umsicht dazu, aus solchen Berichten den mythischen Bestandtheil herauszufinden. Zuweilen geschieht es aber auch, daß der Name eines Götzen genannt wird, wenn man nämlich erzählt, welche Kirche auf der alten Opferstätte errichtet und welchem Heiligen sie geweiht wurde. Dieser pflegte irgend eine Aehnlichkeit mit dem Gott, seinem Vorgänger, zu haben, und daraus kann man entnehmen, welche Eigenschaften, Namen und Aemter der abgesetzte Gott besaß. Berg-, Dorf- und Stadtnamen beweisen oft, daß man dort irgend eine Gottheit verehrte, und viele Legenden enthalten im Wesentlichen die Sagen des Gottes, dessen Stelle der Heilige vertritt. So mühsam müssen unsere Forscher die Kunde von unseren alten Göttern sammeln und errathen. Auch viele Gebräuche, Feste, Sprichwörter, Kinderreime sind heidnischen Ursprungs und lassen erkennen, welche Vorstellungen man von dieser und jener Gottheit hatte

Da wir also wenige und dazu unvollständige, zum Theil entstellte Nachrichten von den Göttern haben, so kennen wir nur einige etwas genauer. Die Edda berichtet, daß täglich sich die zwölf Götter nach Art der Gemeindevorsteher auf den Richterstühlen versammelten, um die Welt zu regieren, aber es ist uns bis heute noch nicht möglich, die Namen der zwölf Götter festzustellen. Von manchem Gotte kennen wir nur den Namen, von mancher Göttin vermuthen wir nur ihre Verehrung. Die Göttergeschichten waren aber dem Volke so fest im Gedächtniß, so sehr mit des Volkes Denken und Dichten verwachsen,

Digitized by Google

daß sie in der Heldensage und im Volksmärchen wieder zum Vorschein kamen. Von den Göttern wußte man nichts, aber das Gedächtniß ihrer Thaten blieb lebendig, und man übertrug diese auf Nationalhelden, auf Königs- und Bauernsöhne, Müllerburschen ꝛc. Aus Wodan ward der rußige Schmied Wieland, dann der Pferdeknecht Ruprecht, der zu Weihnachten umgeht, bösen Kindern die Ruthe, guten dagegen Geschenke giebt und mitunter den winterlichen Bären an der Kette mit sich herumführt. Die Engländer machten ihn zu dem berühmten Räuber Robin Hood (Ruprecht Wod), und in Schwaben reitet er als Berthold auf einem Schimmel durchs Land, amtirt auch als Kellermeister, weshalb man in Zürich sagt, wenn man sich zu Wein einladet: Ich will dich zum Berthold führen! In Deutschland hat man das Sprichwort: Er weiß, wo Barthel den Most holt. Denn am Bartholomäustage beginnt der Herbst und wird der Keller gefüllt. Aus Barthel ward endlich ein Kobold als Schmutzbarthel, schwarzer Ruprecht, Pelzmärten, Höllepöppel u. s. w., der den Schmutz der Winterarbeit wegzuschaffen hatte. Mit dieser Arbeit endigte im Märchen die Wirksamkeit des Siegvaters der Edda!

Das Allerseelenfest, welches Odilo, Abt von Clugny, einführte, um die armen Seelen zu retten, die im Aetna gepeinigt wurden, und die er beim Vorbeifahren auf einer Reise nach Jerusalem erbärmlich schreien hörte, ist ein heidnisches Todtenfest, welches die Germanen beim Abschied des Baumschmuckes feierten. In dieser Nacht hielten die Todten einen Umzug, weshalb ihnen die Verwandten Speise hinsetzten, damit sie sich zur Weiterreise stärken konnten. Es war ein Herbstfest als Gegenstück zum Osterfeste als der Frühlingsfeier. Jetzt legt man in katholischen Ländern Kränze auf das Grab der Verwandten und stellt brennende Kerzen auf dasselbe, welche das uralte Festfeuer ersetzen. Die Kränze erinnern an das Wiedergrünen der Natur, und die Kerzen deuten die Rückkehr der Sommersonne an. Aus diesen Proben kann man entnehmen, wie sich uralte Sitten und Sagen unwandelbar und lebendig erhielten. Bürger's Leonore fußt auf uralter Sage. Die Walkyre Sigrun weinte so heftig auf dem Grabe des Helden Helgi, daß er herauskam und bis zum Hahnkrähen bei ihr weilte. Im Volksmärchen holt dem entsprechend Hans als

Digitized by Google

Gespenst zu Rosse seine Grete ab und beschwichtigt ihre Angst mit den Worten: Der Tod reitet so schnell!

Noch ein Beispiel, wie alter Glaube mit der Zeit bei uns zum Aberglauben wurde! In der Unterwelt (Hellja) waltete die sanfte Göttin Hel, die jedenfalls auch die Erdmuttter und Holda war. Man machte aus ihrem stillen, dunkeln Reiche eine Hölle, und da sie im Helwagen die Todten abholte — ein Vorbild für unsere Leichenwagen — so nannte man sie in Niedersachsen die schwarze Gret, mit welcher man die Kinder erschreckte, indem man drohte: Sei still, oder du kommst zur schwarzen Gret! Sei artig, oder du kommst in die Hölle! Da ferner die Quellen aus dem Innern der Erde kommen, so wandern die Seelen mit ihnen hinab in das Reich der Hel, kommen aber auch Kinderseelen heraus, die Holda im Brunnen sammelte, bis sie der Storch abholt. Kleine tiefe Moore trüben Wassersheißen Helleput, in denen Hel wohnen soll, aber der Teufel benützt sie, um mit ungetauften Glocken, die er von Kirchthürmen entführt hat, durch ein Helleput zur Hölle zu fahren.

Während das griechische Heidenthum sich ungestört auslebte, in Dichtungen, Bildsäulen, Bräuchen und Ansichten ruhig entwickelte, so daß wir den ganzen Verlauf vollständig übersehen können, wurden die germanischen Göttersagen und der heidnische Glaube gewaltsam unterdrückt, verboten, vergessen und sind dem Volksbewußtsein bis auf einzelne verdunkelte Erinnerungrn entschwunden. Nur die Heldensage, das Volksmärchen, Sage, Kinderlied, alter Brauch u. dgl. enthalten noch vereinzelte Reste, welche unsere Forscher sorgsam sammeln, um zu ergründen, welche Glaubensansichten unsere Urvorfahren hatten. Da diese Nachrichten sehr unvollständig sind und wir oft nur den Namen kennen, der möglicherweise noch entstellt sein kann, so muß man die Sprachforschung zu Hilfe nehmen, um die Bedeutung alter Götter- und Heldennamen zu errathen. Der Forscher muß nicht nur die zahlreichen deutschen Mundarten vom Gothischen bis zum Angelsächsischen und Isländischen gründlich verstehen, sondern auch die griechischen, altslavischen und litthauischen Namen und Sagen zu Rathe ziehen, um zu erfahren, was der Germane mit einem Götternamen hat sagen wollen, welches also das Wesen, Natur und Bestimmung des Gottes war. Aus solchen Forschungen hat sich z. B. ergeben,

Digitized by Google

daß jedem Gotte eine Göttin zur Seite stand, so daß wir den Namen des Mannes oder der Frau errathen können, wenn wir den der andern Ehehälfte kennen. Wie Astronomen von bisher noch ungesehenen Planeten deren Dasein, Größe und Standort herausrechneten, ehe man das Gestirn selbst zu sehen bekam, so haben Forscher wie Grimm, Uhland u. A. Götternamen herausgerathen und dann Andere die Beweise gefunden, daß jene Gottheiten wirklich verehrt wurden.

Was also die Edda verschweigt, andeutet oder bei ihren Lehren voraussetzt, das findet sich zum Theil in der Heldensage, im Volksmärchen, in der Legende, im Aberglauben und Kinderreime wieder, aus deren Darstellung man auf irgend eine Göttersage schließen kann. Daher haben einzelne Forscher sich der anstrengenden Mühe unterzogen, das Land, namentlich das Gebirge zu durchwandern, um aus dem Munde des Volkes zu sammeln, was sich etwa noch an alten Sagen, Erinnerungen und volksthümlichen Ansichten aus dem Alterthume erhalten hat. Denn gegenwärtig scheinen solche Ueberlieferungen aus uralter Zeit plötzlich in Vergessenheit und Verachtung zu gerathen. Sind also solche Ueberreste alten Aberglaubens und Sagens gesammelt, so beschäftigen sich andere Forscher damit, die Namen der Hauptpersonen zu deuten, die Sagen unter sich und mit anderen zu vergleichen, Mundartiges auszuscheiden und zu ergründen, welche Gottheit und welche Göttersage den Kern der Volksüberlieferung bildet. Solche Untersuchungen sind sehr zeitraubend und bringen oft nur dürftige Ergebnisse zu Tage, wogegen noch Vieles dunkel und ungewiß bleibt. Ehren wir daher Männer wie Uhland, Grimm, Mannhart, Wolf, Simrock, Müller u. A., die es sich zur Lebensaufgabe machten, Ueberbleibsel unserer uralten schönen Volksdichtung zu sammeln, zugänglich und verständlich zu machen!

Weltschöpfung.

Die Deutschen besaßen ihre eigenthümlichen Vorstellungen vom Weltanfang und Weltende, die in mancher Beziehung mit altindischen und altgriechischen Sagen übereinstimmen.

Digitized by Google

Die Welt war anfangs ein öder Raum (gähnende Kluft: Gap oder Ginungagap), in welchem die Urstoffe wirr und regungslos durcheinander lagen. Nach und nach sammelten sich die dunkeln, kalten Stoffe im Norden zu einem Nebellande Niflheim an, im Süden dagegen entstand als heiße lichte Flammenwelt Muspelheim. Im Norden lag auch der Urbrunnen des „Rauschenden Kessels", (Hvergelmir), von welchem zwölf Ströme ausflossen (Eliwagar) und in das Chaos Wasser brachten, dem von Süden her Feuer entgegenwirkte. Im Norden ward das Wasser zu Eis und Gletschern, die sich über einander thürmten und immer weiter nach Süden vorschoben, bis sie der Wärme desselben begegneten und schmolzen. Während den Norden ungeheure Gletschermassen bedeckten, wo furchtbare verheerende Stürme ihren Sitz nahmen und die Frost- und Eisriesen (Hrimthursen) wohnten, hausten im Süden heiße Gluthwinde als Muspelsöhne. Das Chaos schied sich demnach in kalte und warme Stoffmasse.

Als Wasser und Wärme sich endlich mengten, entstand eine gewaltig rauschende Gährung. Die Urstoffe geriethen in fluthende, durcheinander wogende Bewegung und vereinigten sich zu einer Lebensgestalt, die man Ymir oder rauschenden Lehm nannte. Sie ward als Urriese der erste Versuch, die Elemente zu einem belebten Wesen zu vereinigen. Mit ihr begann das organische Leben, wenn auch roh, unbändig und ungethüm, aber es entwickelte sich weiter und weiter, indem immer mehr das waltende Gesetz zur Herrschaft kam über die wilden, zerstörungssüchtigen Naturkräfte. Da entschlief der Urriese und fiel in Schweiß. Dieses warme Schweißwasser wirkte, als dem Leben entströmend, gleichfalls belebend und gestaltend und schuf unter dem linken Arme Sohn und Tochter, und aus dem Fußschweiße entstand ein sechsköpfiger Sohn als Urvater der Reif- und Frostriesen (der Gletscher und Winterstürme). Aber aus dem schmelzenden Eise tauchte nun auch die ernährende Kraft der Erde in Gestalt der „saftreichen" Kuh Audumbla hervor, aus deren Euter vier Milchströme rannen, um den Urriesen zu ernähren. Daher gilt die Kuh als ein heiliges Thier, zieht den Festwagen der ernährenden Erdgöttin Nerthus, und zogen die merowingischen Könige mit einem Ochsengespann zur Volksversammlung.

Die Kuh wollte aber auch leben, leckte daher an einem salzigen

Digitized by Google

Eisfelsen, bis er eisfrei wurde, und da Salz belebende Kraft hat, so gestaltete sich der Salzfelsenblock zu einem schönen Manne Buri (Landbebauer, Bauer). Salzquellen wurden daher auch später als heilig verehrt und oft um ihren Besitz blutig gekämpft. Buri erhielt einen Sohn Bör, (Björ d. i. Bär oder Thor), und dieser hatte drei Söhne, Odin, Weli und We, welche die Stammväter der Götter wurden. Odin war der belebende, ersinnende Geist, Weli der ausführende Wille, We das heiligende Wirken. Auf gleiche Weise soll Tuisko einen Sohn Mannus (Mensch) erhalten haben, von denen die drei deutschen Hauptstämme ihren Ursprung ableiten. Geist als Erkenntniß, Wille als Entwickelungstrieb und We als wirkende That schaffen die geistige und körperliche Welt. Sie ist das vom Geist Gewollte und Gewirkte. Bör's Söhne erschlugen den Urriesen, in dessen ausströmendem Blute alle Riesen ertranken. Nur Bergelmir rettete sich mit seiner Frau auf einem Boote und ward Stammvater eines neuen boshaften und götterfeindlichen Riesengeschlechtes. Die Leiche des Urriesen wurde in den klaffenden Abgrund geschleift und aus ihr die Welt gebaut, ausgebildet und geordnet, indem die einzelnen Urelemente sich zu besondern Gebilden entwickelten. Aus dem Blute ward Wasser und Meer, aus den Knochen Felsgebirge, aus Zähnen und Knochensplittern Felsklippen, aus dem Fleische die Erde, aus dem Gehirn die Wolken, aus dem Haar Wald und Gewächse, aus dem Schädel das Himmelsgewölbe, dessen vier Pfosten vier Zwerge (die Himmelsgegenden) trugen. Die Funken, welche aus Muspelheim herüberflogen, wurden als Gestirne an den Himmel gesetzt, und aus des Riesen Augenbrauen ein Schutzwall um die Mittelwelt (Mittelgard) als der Menschen Heimat gesetzt, damit die Riesen nicht in dieselbe eindringen konnten.

Als dies geschehen war, fanden Bör's Söhne am Meeresstrande zwei Bäume: Esche (Askr) und Ulme (Embla), welche sie in Menschen verwandelten, indem ihnen Odin (Wodan) Seele und Leben, Weli Witz und Gefühl, We Antlitz und Sprache, Gehör und Gesicht gab. Embla heißt nämlich auch geschäftige Frau, im Märchen Aschenputtel, als Heldenamme Amala, Askr auch Wald und Felsen. Daher meinen die Semnonen, daß sie in einem Walde geboren wurden, sollen Mädchen auf Bäumen wachsen und die Sachsen aus Harzfelsen entstanden sein. Eschenholz galt für das dauerhafteste, aus dem man daher Menschen

Digitized by Google

schaffen konnte, und Asche bedeutet verbranntes Eschenholz. Nach andrer Sage entstanden aus Salz die Thränen der Menschen, aus Blumen deren Augen, aus dem Winde deren Athem. Nach einer dritten Sage machten die Götter aus Erde (Leim) das Fleisch, aus Thau den Schweiß, aus Steinen die Knochen, aus Wurzeln die Adern, aus Gras das Haar, aus Meerwasser das Blut, aus den Wolken den Muth, und aus der Sonne die Augen. Aus dem Urriesen entstanden aber auch die Zwerge als Maden im Fleische, also in der Erde und an Felsen. Die Götter gaben ihnen Verstand und Gestalt der Menschen, wiesen ihnen aber das Innere der Erde als Wohnung an. Der Urzwerg hieß Motsognir, dessen Sohn Durinn, und von ihnen stammen alle Zwerge ab.

An die Sinfluth aus Ymirs Blut erinnert die Sage vom Buttprinz im tiefen See, der dem Fischer verleiht, was er verlangt, denn der Hecht (Butt) war ein flüchtiger Gott, der sich in einen Fisch verwandelte, um sich zu retten. Da der Urriese aus Wasser entstand, so berichtet die Sage, daß der Storch als Lebensbote die Kinder aus dem Brunnen Urdh holt, der beim Weltbrunnen an der Esche Yggdrasil steht.

Sonne und Mond waren die Kinder des Achsenschwingers Mundilföri, der die Tochter Sol an Glanz (Glear) verheirathete, doch die Götter versetzten sie an den Himmel und bauten aus Muspelheims Feuerfunken den Sonnenwagen, den die Hengste Frühwach und Allgeschwind zogen, die unter dem Buge zwei abkühlende Blasebälge (Eisenkühle) hatten. Vor der Sonne befindet sich der abkühlende Schild Swalin, damit sie Meer und Berge nicht anzündet. Vor der Sonne läuft der Wolf Hati, um den Mond zu erhaschen und zu verschlingen, ihr selbst folgt der Wolf Sköll. Am Ende der Welt erreichen sie jene Gestirne und verschlingen sie, denn sie sind die Kinder einer Riesin und Zauberin, die im Walde Eisenholz sitzt, und deren Wolfskinder (Werwölfe) sich von Menschenleichen nähren.

Vom weiteren Aufbau der Welt wissen wir nur Vereinzeltes aus uralten Liedern, Vieles ist uns dunkel und unverständlich. Das Leben der Welt vergegenwärtigte der Weltbaum, die Esche Yggdrasil, die Schreckensträgerin, der Baum Odins als des durch Thatensturm zum Untergange treibenden Geistes und Sinnbild der fortlebenden

Digitized by Google

Menschheit oder der sich stets verjüngenden Natur. Sie überschattete die ganze Welt, und der Wipfel „des allernährenden Weltbaumes“ überragte als Stillespendender Lärad Wallhalla. Von ihren Zweigen rann Honigseim auf die Menschenwelt nieder, wo ihn Bienen sammeln und Menschen aus ihm Meth bereiten. Drei Wurzeln gingen von ihr aus, von denen die eine ins Asenland bis zu Urds Brunnen (Vergangenheit) reichte, wo die drei Nornen (Zeitgöttinnen) saßen und mit dem Wasser täglich die Wurzel begossen, so daß der Baum stets grün blieb. Hier standen die zwölf Richterstühle, wo die Götter täglich zu Gericht saßen an heiliger Dingstätte, um aus der Vergangenheit die Gegenwart zu beurtheilen und die Zukunft zu errathen. Die andre Wurzel erstreckte sich ins Land der Eisriesen zu dem Quell Mimirs, wer aus ihm trinkt, lernt Vergangenes und Uraltes kennen. Die dritte Wurzel endete in Niflheim am Brunnen Hvergelmir, wo der heftig hauende Eber oder Schlange Nidhöggr an ihr saugt. In Wallhalla weidete an ihren Zweigen die Ziege Heidrun, aus deren Euter unerschöpflich der Meth für die Einheriar rinnt, aber auch der Hirsch Eikthyrnir, der das Laub vom Gipfel der Lärad abnagt, und aus dessen Geweih Tropfen in den Hvergelmir fließen, um die Unterweltsströme zu nähren. Vier andere Hirsche fressen die Knospen ab, sie heißen als Sinnbild der umlaufenden Jahreszeiten Dain (stillend), Dwalinn (einschläfernd), Dunneir (donnerliebend) und Durathror (Thore sprengend). Auf dem Gipfel saß ein viel wissender Adler mit einem heimlich rathgebenden Habicht Vedrfölnir auf dem Schnabel, und das Eichhörnchen Ratatöskr lief geschäftig am Stamme auf und ab, um Feindschaft zwischen Adler und Eber (Schlange) anzustiften.

Schwer sind diese Thiere und Zeichen zu deuten; doch bezeichnen sie im Allgemeinen das der Vergänglichkeit verfallende Leben. Im Urdsbrunnen verjüngte man sich, denn der Strom der Vergangenheit (Urd) und das Wissen von der Vorzeit kräftigt für das Leben in der Gegenwart. Sein Wasser war hell und weiß, und zwei Schwäne schwammen auf dem Brunnenteiche. Der Trank aus Mimirs Brunnen verlieh das Wissen der uranfänglichen Dinge des Gewordenseins aus dem alten Sein, und aus Hvergelmir flossen und fließen die Urstoffe zur steten Verjüngung des Lebens, welches dann wieder in das Todtenreich zurückfließt. Yggdrasil war die Gerichtsstätte der Götter, wo

Digitized by Google

die Weltgeschichte geleitet und beschlossen ward, aber der Dingbaum verfällt dem Schicksal alles Daseienden, denn er muß dereinst vergehen. Sie galt auch als Sinnbild der Auferstehung und des stets sich erneuernden Lebens, ward daher Gräberbaum. Ihr Abbild war die Irmensäule, die dann als Dorflinde oder Dorfbuche wie ein Schutzgeist betrachtet ward.

Die Aeste des Weltbaums trugen neun Welten; drei lagen jenseits des Giöllflusses in der Nebel- und Nachtwelt (Schwalzelfenheim, Helheim und Niflheim), drei auf der Erdoberfläche, welche das Meer wie eine Schlange kreisförmig umschlingt, an deren Rande die Riesen wohnten, wogegen in den Wolken Vanen als Luftgötter wohnten. Es gab also drei Weltreiche im zweiten Weltraume: ein Jötunheim (Riesenheimat), ein Mannheim (Menschenwelt) und ein Vanaheim. In dem dritten Weltraume stand Asaheim oder Asgard als Götterwelt, Lichtelfenheim (Alfheim) und Muspelheim. Der Ifingfluß scheidet Asaheim von Jötunheim. In der Unterwelt lagen Ungeheuer gefesselt, welche, wenn sie los kommen, die Welt und Götter vernichten, und die Riesen stürmen oft nach der Regenbogenbrücke, die nach Asgard führt, um die Burg der „himmlischen Heerschaaren" (Einheriar) zu erstürmen, weshalb Heimdall Wache halten muß an der Brücke.

In Asaheim standen auch die Burgen der zwölf Götter, z. B. Donars Thrudheim mit dem Saal Bilskirnir, Gladsheim, wo die Stühle der Götter und Wodans Hochsitz standen und an welchen Wingolf als Saal der Göttinnen stieß. Mitten in Walhalla erhob sich der Wipfel des Weltbaumes, und daneben stand der Hain Glasir mit goldenen Blättern, und andre Paläste.

In der Edda singt der Skalde des Grimnirliedes:

Gladsheim heißt die fünfte (Burg),
Wo golden schimmert
Walhalls weite Halle.
Da kiest sich Odin
Alle Tage
Vom Schwert erschlagene Männer.
Mit Schäften (Spießen) ist das Dach besteckt
Und überdeckt mit Schildern,
Mit Brünnen (Panzern) die Bänke bestreut.

Digitized by Google

Ein Wolf hängt
Vor dem westlichen Thor,
Ueber ihm ein Aar.
Andhrimnir (Koch) läßt
In Eldhrimnir (Kessel)
Sährimnir (Eber) sieden,
Das beste Fleisch.
Doch erfahren Wenige,
Wie viele den Einheriar essen.
Fünfhundert Thüren
Und viermal zehn
Weiß ich in Walhall.
Achthundert Einheriar
Gehn aus je einer,
Wenn es dem Wolf zu wehren gilt.
Fünfhundert Stockwerke
Und viermal zehn
Weiß ich in Bilskirnirs Bau (Thors Halle).

Von der Esche aber sagt die Edda:

Eine Esche weiß ich,
Heißt Yggdrasil,
Den hohen Baum netzt
Weißer Nebel;
Davon kommt der Thau,
Der in Thäler fällt.
Immergrün steht er
Ueber Urdar's Brunnen.

Die Weltordnung.

Alles in der Natur hatte sein Gesetz und seinen geregelten Gang, denn die Götter ordneten Alles und Jedes gesetzlich. Gar Vieles erschien den Germanen heilig und göttlich, was wir geringschätzig beurtheilen. Ein Gott belebte die Wesen; in ihnen offenbarte sich eine göttliche Kraft, wirkte ein göttlicher Geist und Wille, daher waren Thiere, Pflanzen, Steine, Elemente zaubermächtig, konnte man aus ihnen den Willen der Götter errathen, der sich im Laufe des Geschehens wird geltend machen.

Digitized by Google

Die Weltordnung trat im Wechsel von Tag und Nacht, von Sommer und Winter sichtbar auf; dieser erinnerte aber auch an die Wandelbarkeit und Vergänglichkeit alles Irdischen, weshalb denn die Götter den einstigen Untergang der schönen Welt ahnen, durch welchen sie wieder den rohen Elementen anheim fallen wird. Feuer und Wasser werden sie zerstören, dann aber eine neue bessere Welt aus sich entstehen lassen mit schuldlosen Menschen und Göttern. Ein steter Kampf gegen die drohende Gesetzlosigkeit der Urmächte und gegen die Zuchtlosigkeit der Menschen füllt das gegenwärtige Dasein, bis sich aus ihm Besseres erzeugt.

Unter den Göttern befand sich die Urmacht Loki, der Endiger und Beschließer, der die Abnahme der Kraft und das Ziel des Seins vergegenwärtigt, daher als leises Verderben durch die Welt schleicht und unter den Göttern weilt, Freude hat an Hader, Trug und List, da sie Verderben nach sich ziehen, und der die Götter durch vieldeutigen Rath zu Mißgriffen und Fehlschlüssen verleitet. Seine Gemahlin heißt Unheilverkünderin, seine Söhne sind weltzerstörende Ungeheuer, mühsam in Fesseln gehaltene Elementarmächte. Ihm gegenüber steht Heimdall, der Anfang und Beginner, der das Schwert Anfang (Höfud) führt und die Asaburg bewacht, Wolle und Gras wachsen hört und beim Weltuntergange mit Loki kämpfend fällt, indem beide sich gegenseitig erlegen. Anfang und Ende gehen in der Unendlichkeit der Zeit und Welt zu Grunde, und beide Götter versinnlichen die Ewigkeit des Seins und der Stoffe. Um die Welt in ihrer Ordnung zu schützen, erweckt Wodan in den edlen Geschlechtern geistiges Leben, historischen Sinn, Heldenmuth und stete Bereitschaft, das Böse zu bekämpfen und das Recht mit Aufopferung des Lebens zu beschützen, wogegen Donar den Anbau pflegt, weil Ansiedelung und Besitz zur Herstellung gesetzlich geordneter Verhältnisse, Lebensbeziehungen und zur Theilung des Volkes in Stände nöthigen. Die Weltgesetze selbst waren auf Runentafeln eingeschrieben, und Wodan trank aus dem Weisheitsbrunnen täglich die Kunde aus alter Zeit, damit er die Welt in Uebereinstimmung mit ihrer Vergangenheit sich entwickeln lasse.

Alles hatte demnach sein Gesetz, sein ureigenes Leben, und alles Geschehende war Ausdruck eines göttlichen Willens und göttlicher Anordnung. Es wirkten nicht nur in den Naturdingen göttliche

Digitized by Google

Kräfte, sondern auch in Worten (Segenssprüchen und Verwünschungen), wenn sie nach den Regeln der Dichtkunst geordnet und zusammengefügt waren und in Zeichen (Runen), in denen Geist und Gedanke der Dinge wirkten. Reim und Rune besaßen bindende, zwingende Gewalt. Auch die Erregungen des Gemüths und die Eingebungen des Geistes hielt man für göttliche Begabung und Wirksamkeit des weltbeherrschenden Gottes. In dieser Grundvorstellung beruht der Glaube an Weissagung, Zauberei und Verwandlungen. Wir sehen in der Natur nichts als physische Kräfte und chemische Vorgänge, unsre Vorfahren dagegen eine Vielheit göttlicher oder von Gott erfüllter Wesen, durch welche die Götter ihren Willen verkündeten oder ausführten.

Da den Germanen die Natur belebt, jedes Ding ein selbständiges Wesen war, so unterschieden sie die Dinge auch nach dem Geschlechte und bedurften in der Sprache des dreifachen Artikels. Die Romanen haben nur zwei Geschlechter in der Sprache übrig behalten, die Engländer den Geschlechtsunterschied nur für gewisse Fälle beibehalten, weshalb ihnen und den Romanen das Erlernen der deutschen Sprache so schwer wird, da wir in vielen Fällen keinen Grund angeben können, warum wir ein Wort diesem oder jenem Geschlechte beizählen.

Indem wir jedem Worte ein Geschlechtszeichen geben, machen wir es zur Person, wogegen unsre Urvorfahren Gattungsbegriffe und Allgemeinheiten nicht gut aufzufassen und zu bezeichnen vermochten. Wenn sie sagten: die Sonne, der Mond, der Muth, der Geist, die Erde, die Kraft, das Jahr, das Haus u. s. w., so mußten sie den Dingen Eigenschaften beilegen, welche diesem Geschlechte entsprachen, oder sie gaben vielmehr den Dingen das Geschlechtswort, welches zu der Auffassung von dem Wesen des Dinges paßte. Noch im Mittelalter sagte man: Frau Nachtigall, Frau Tanne, Frau Sonne, gab Schlachtschwertern und Schlachtrossen besondere Namen. Daher hatten alle Eigen- und Personennamen ihre besondre Bedeutung, wogegen sie für uns jetzt bedeutungslose Laute geworden sind gleich den zahlreichen Bildungssilben, deren ursprünglichen Sinn nur noch der Sprachforscher auffindet. Unsre uralte Sprache gestaltete sich daher zu einer poetischen, die Begriffe versinnlichenden, und die Weltanschauung der Germanen war eine dichterische. Der Bauer spricht wohl noch von „den alten Bergen", wie man in uralten Zeiten die Bergriesen

Digitized by Google

die Alten, die Uralten nannte, Gott selbst den Beinamen „der alte Gott“ hatte, und das Wort Welt ursprünglich das Uralte, in der Urzeit Gewordene bedeutet.

Die Weltmächte oder Elemente verkörperten sich in der Person von Göttern, für deren besondre Thätigkeit man die Wirksamkeit der Urkräfte hielt. Solche waren zunächst Luft, Wasser und Feuer, unter deren Riesengewalt die Menschen zu leiden hatten. Da aber diese Elementarkräfte in den Dienst der Menschen traten, so erhielten die Götter einestheils eine andre Bedeutung, anderntheils griffen sie gegenseitig sich so in ihr Macht- und Amtsbereich, daß es schwer wurde, das Wesen der einzelnen Gottheiten festzuhalten. Die Göttersagen mischten und verwirrten sich, doch können wir diese Wandelungen bei der Unvollständigkeit der Berichte nicht ins Einzelne herein verfolgen.

Es erging den alten Germanen wie uns, daß sie nämlich sich darüber nicht klar werden konnten, wie sich die waltenden Götter zur Freiheit des menschlichen Willens und des Schicksals der Welt verhielten. Denn sie erkannten wohl, daß die Zeit über Alles waltet, schafft, verändert und zerstört. Neben dem Wissen und Willen der waltenden Götter stand noch ein höherer, geheimnißvoller. Die Götter mußten die Zeitgottheiten (Nornen) bei wichtigen, unvorhergesehenen Begebenheiten um Rath fragen; ja sie wußten, daß sie und ihre Welt untergehen müsse. Alles Daseiende ist der Vergänglichkeit verfallen; alles Schöne und Herrliche muß untergehn, das ist der gemeinsame Grundzug aller arischen Göttersagen, aus denen sich die Tragödie der Menschheit entwickelt.

Der Germane soll für die Aufrechterhaltung der sittlichen Gesetze kämpfen, kommt aber oft in Widerstreit mit seiner Leidenschaft; geräth ins Uebermaß und muß schließlich vollbringen, was das Schicksal ihm bestimmt und zugewiesen hat. Der kriegerische Geist, den Wodan verbreitete, widerstrebte dem friedlichen Landbau, den Donar schirmte. Für diesen Zwiespalt wußte die Göttersage keine andre Lösung als den einstigen Untergang der ganzen Weltordnung. Man mußte gewissermaßen wieder von vorn anfangen, und diesen Neubau der Welt ahnten die Germanen im Christenthum, das so viel Verwandtes mit ihrem eigenen Glauben hatte, und ihnen einen ewigen, allweisen Gott brachte, die Vollendung des irdischen Daseins in den Himmel verlegte.

Digitized by Google

Die Weltordnung der Germanen beruhte also im Wesentlichen auf dem Geltendmachen der Kraft, auf Heldenmuth, Thatenlust und Aufopferung für den Sieg dieser Ordnung. Wie die Götter zur Ausführung ihres Wollens vieler untergeordneter Geister und Naturkräfte bedurften, so der Held der Bauern, Diener, Waffen und Thiere. Auch die Stände der Menschenwelt gehörten zu den göttlichen Satzungen, und Thiere wie Elemente leisteten dem Menschen Hilfe wie den Göttern.

Die Elementargötter.

Der Urriese (Chaos) war eine rohe Ansammlung von Urstoffen (Elementen), für deren Würze und bildenden, gliedernden Trieb das Salz galt, welches an den Reifsteinen der Urwelt haftete. Auch wir scheuen uns noch, mit dem Salze als heiliger Gottesgabe verschwenderisch und geringschätzig umzugehn, und halten es für ein sicheres Mittel der Gesundheit, da es „die Wangen roth macht“. Der Urriese als rohe Stoffmasse aus dem Niederschlag der urweltlichen Gewässer erhielt durch das Salz als belebende, gestaltwirkende Kraft die Gestalt eines organischen, d. h. selbstthätigen, sich selbst erhaltenden Wesens. Die so unförmliche, riesengewaltige Lebenskraft hieß Buri.

Die Salzsage ist später weiter ausgebildet. König Frodi, d. h. der Fruchtbarkeit und Frieden bringende Fro, hatte sich vom Schwedenkönige Fiölnir zwei Riesenmägde gekauft, welche Fenja und Menja hießen und ihm in der Grottimühle mahlen mußten, was er wollte, nämlich Frieden, Gold und Frodi's Glück. Aus Habgier gönnte er den Mägden aber nur so viel Ruhezeit, als es dauerte, um ein Lied zu singen. Da mahlten sie ihm zur Strafe ein feindliches Heer, welches in der Nacht der Seekönig Mysingr herbei führte, den Frodi tödtete und seine Burg ausraubte. Er nahm auch die Mühle und die beiden Mägde mit, damit sie ihm Salz mahlen sollten. Als sie um Mitternacht noch nicht Salz genug gemahlen hatten, mußten sie die Arbeit fortsetzen. Nun ward aber des Salzes so viel, daß das Schiff sank, und das Salz ins Meer fiel, welches seitdem salzig ist.

Digitized by Google

An der Stelle aber, wo die See durch den Schlund des Mühlsteinloches hinabfällt, entstand der Malstrom.

Die Elemente versinnlichte man sich in der Person von Riesen, welche wohl als Urgötter zu betrachten sind; denn die Elemente galten auch noch in späterer Zeit für heilig, wie dies Grimm schön ausdrückt, wenn er sagt: „Das lautere, rinnende, quellende, stets lebendige Wasser, das leuchtende, aufflackernde und verlöschende, dabei belebende und verzehrende Feuer, die ernährende und unsichtbare, aber im Klange und Tone wie im Gefühle vernehmbare Luft, die ernährende Erde, der Alles verwesend wieder in den Schooß fällt, waren heilig und ehrwürdig, Zeugen vom Uranfang der Dinge und ewig wirkende Mächte, deren der Mensch nie und nirgends entbehren kann. Ihnen wendet der Mensch daher seine Bewunderung und Verehrung zu, er staunt und betet sie an im Gefühle der zahllosen Wohlthaten, mit denen sie ihm sein Dasein hinbringen helfen."

Heilig und zauberkräftig war das Feuer, welches man daher zu Ehren der Götter an Festtagen von den Bergen auflodern ließ, wie es heute noch in manchen Gegenden Sitte ist, oder wir es durch Fackelzug und Illumination ersetzen. Man betrachtete es als ein mächtiges Wesen, welches daher auch wild genannt wurde. Von ihm sagte man, wenn es sich den Fesseln menschlicher Aufsicht entzog, daß es „auskommt, ausbricht, los ist". Noch im Jahre 1497 zündeten die Augsburger dem Kaiser Max zu Ehren Freudenfeuer an, wie wir es noch thun an Erinnerungstagen wichtiger Siege. Das Springen über Nothfeuer, welches man durch Aneinanderreiben von Hölzern erzeugte, schützte vor Pest, Mißwachs, heilte Krankheiten u. s. w. Heerdfeuer, behauptet der heutige Volksglaube, darf man nicht aus dem Hause geben, weil man mit ihm das Glück fortträgt, und beim Eintritt in das Haus muß die Braut Feuer anmachen, denn Heerdfeuer schützt und heiligt das Familienleben. Löscht ein Licht von selbst aus, so stirbt Jemand im Hause; platzt das Feuer im Ofen, so gibt es Zank, brennt das Licht Rosen, so gibt es am nächsten Tage Geld. Feuer schützte vor bösen Mächten, und aus ihm konnte man weissagen; unter Sprüchen und bekränzt sprangen junge Leute paarweise über Nothfeuer, um sich gesund zu erhalten. Dies sind Ueberbleibsel uralter Feuerverehrung.

Digitized by Google

Die Erde, die Alles erzeugt und ernährt, in deren Schooße aber auch alles Gewesene verwest, d. h. Wesen und Lebendiges zu sein aufhört, verehrte man als Allmutter und Lebensmutter, die fallenden Riesen neue Kraft verlieh, in deren Schooß Sterbende fallen. Man nannte das Sterben daher ein Fallen zur Erde, ein Küssen der Erde. Wer schnell und ohne Priester sterben mußte, dem reichte man Erdkrumen als letzte Zehrung und Heiligung, woher der Ausdruck „ins Gras beißen" stammen soll. Heimkehrende Reisende und Vertriebene küßten beim Landen Küste und Boden der Heimat, und das Küssen des Bodens gilt heute noch für ein Zeichen der Demut. Heilig war die bewachsene Erde, nicht blos das Getreidefeld, sondern auch der Rasen, der beim Gottesgericht als Beweismittel galt, auf dem man stehend den Eid leistete, den Freyja als Halsschmuck trug. Mit Rasen bedeckte man den Grabhügel, da er den unantastbaren Besitz anzeigte, und als heiligen Schwur rief man aus: die Erde soll mich nicht tragen! Berge und Hügel dienten als Opferstätten, Felsenplatten als Opfersteine und Gerichtsstühle. Menschen wurden vor Schrecken oder zur Strafe versteinert. Daher lebt in den Steinen auch Lebenskraft und Gefühl, daß sie Baldurs jähen Tod beweinten. Wir sagen daher noch: Da möge sich ein Stein erbarmen! Das muß ein steinernes Herz rühren! Der muß ein steinernes Herz haben!

Den Quellen und Flüssen brachte man Opfer und verherrlichte sie durch liebliche Sagen. Heilig war die Stelle, wo das belebende Wasser aus dem Erdschooße hervortritt, und die man Ursprink nannte. In Strudeln und Wasserfällen wohnten Flußgeister, und Segen brachte das von Thor gesandte Regenwasser. Aus Quellwasser und dem Brodeln der Stromschnelle konnte man weissagen. Wasser, zu heiliger Zeit schweigend vor Sonnenaufgang geschöpft, besaß als Heilwag wunderbare Kraft, wie man es noch vom Weihwasser glaubt. Der Thau, von Götterpferden als Schweiß triefend, machte zu gewissen heiligen Zeiten Blinde sehend. Vom Morgenthau als körperloser Speise leben Lif und Lifthrasir (Leben und Lebenskraft), jenes Menschenpaar, welches den Weltuntergang übersteht und sich auf die verjüngte Erde rettet, indem es im Holze Hoddmimir sich nur vom Morgenthaue nährt. Aus Mimir's Brunnen floß Weisheit, am Urdbrunnen saßen die schicksalskundigen Nornen, an Waldbrunnen

Digitized by Google

segenspendende Feen, im Jungbrunnen verjüngten sich alternde Menschen, im stillen verborgenen Waldweiher badeten Schwanjungfrauen und verzauberte Prinzessinen, an einem Waldbrunnen fiel Siegfried durch Meuchelmord. Ganze Seen besaßen Zauberkraft, stiegen und fielen plötzlich, ereilten boshafte Störer ihrer Ruhe, und der sagenreiche Mummelsee entsendet Sturm und Gewitter, hält aber auch Seejungfrauen gefangen, da seine Wasserlilien solche Jungfrauen sind. Da Wasser vor Zauber schützt und entzaubert, so werden Spukgeister ins Wasser gebannt.

Wolken nannte man Wind- oder Nebelschiffe, und in Baiern heißen dunkle Regenwolken Großmutter (Anel). Von den Mähnen der Walkürenrosse troff Thau in die Thäler, fruchtbarer Hagel auf die Bäume, und vom Sonnenroß rinnt der Schweiß als Morgenthau nieder. Wechseln Regen und Sonnenschein schnell mit einander, so „ist Kirmiß in der Hölle; fällt Gift vom Himmel; bäckt die alte Hexe Pfannkuchen; bleicht der Teufel seine Großmutter". Regnet es einer Braut in den Kranz, so bedeutet es Glück; fällt Regen auf ein frisches Grab, so ist der Gestorbene selig. Schneit es, so sieht der Schwabe in den Flocken Mehl und sagt: Es schlagen sich Bäcker und Müller, oder: es fliegt Bettelleut, weil mit dem Winterschnee die Arbeit aufhört. Die Schwarzwälderin ruft: Es schneit Bettzüge; die Waldweiber leeren ihre Betten. Thüringer meinen, die Holle klopfe und schüttle ihre Betten, daß die Federn auffliegen, und schon die alten Skythen hielten Schneegestöber für die fliegenden Federn der Schneefrauen. Hagelt es, so sagt man in manchen Gegenden: Es kommen Schmiedeknechte herunter.

Selbst Speichel und Thränen galten für heilkräftig und zaubermächtig, weil sie im Innern des Menschen erzeugt sind. Aus Götterspeichel ward der Gott Kvasir, und die Thränen der verwiesenen und wiedergefundenen Repunzel gaben ihrem Gemahl das Augenlicht wieder. Ein weinender Kranker stirbt nicht.

Die Luft, wie sie sich im Winde und leisem Wehen fühlbar macht, gab Veranlassung zu vielen Sturmsagen und zur wilden Jagd. Man dachte sich die Winde als Riesen in Adlergestalt, die auf den Felsen des Nordens sitzen und deren Flügelschlag den Sturm erzeugt. Wir reden daher heute noch von den Schwingen und Flügeln des Windes,

Digitized by Google

vom Zorne und von der Wut des Windes, der Kleider und Blätter entführt, wie ein Räuber, der uns anpackt, mit uns ringt, uns niederwirft. Leichte sturmdrohende Wolken heißen in Island Klauensenkung, weil dadurch der Adler Sturm verursacht. Einer der Sturmriesen hieß Leichenverschlinger (Hrävelgr), der zwar die Luft vom Leichendunst des Schlachtfeldes reinigt, aber sonst die Natur eines hungrigen, gefräßigen Raubthieres zeigt. Im Märchen traten die Riesen daher als Menschenfresser auf, die sich aber von der alten einäugigen Mutter beschwichtigen lassen, wenn sie brausend daher fahren, krachend die Thüre aufstoßen und in der Kammer umher schreien und toben. Sie essen Abends bei der Mutter, schlafen und fahren dann Morgens wieder davon. Dabei sind sie in der ganzen Welt bekannt, beschwören die See und rufen die Fische zusammen. Im Wirbelwinde oder der Windsbraut fahren Götter dahin, und nach ihrem Beispiele auch der Teufel und die Hexen; aber auch die böse „fahrende Frau", die weder im Himmel, noch in der Hölle Aufnahme fand, und im Windespfeifen hört man das Wehklagen der zu steter Wanderung Verwünschten.

Ueber die Winde gibt es ein vollständiges Geschlechtsregister, auch haben sie verschiedene Herren, in deren Dienste sie stehen. Fro versandte den kornbefruchtenden, säuselnden Windhauch, Wodan für die Seefahrer den fördernden Wunschwind, als Grimnir aber schickte er Sturm und die Riesentöchter Hagel und Unwetter. Der Urriese Forniotr war Vater des Rauschenden (Kari), des Königs der Winde, der mit Feuer und Wasser verwandt ist, weshalb man ihm ein Wehen, Wogen, Wallen, Brausen, Brodeln u. s. w. zuschreibt und das Feuer den rothen Wind nennt. Der Wirbelwind oder die Windsbraut war die Frau des Windes. Die Heldensage ersetzt ihn durch den Riesen Fasolt, d. h. den riesenhaften Uebermut, welcher die Stürme erregt. Kari's Bruder war Lyler oder Oegir (Aegir) als das sturmbewegte Meer; und die Heldensage macht Ecke, als den Vertreter Oegirs, zum Bruder Fasolt's. In diesen Riesen geht eben die Göttersage bereits in die Heldensage über, und Götter erscheinen theils als Riesen, theils als Helden und Könige.

Digitized by Google

Zeit und Schickſal.

Auf Erden wechſeln Tage und Jahreszeiten in regelmäßiger Wiederholung, Wälder und Felder grünen, welken und erneuern ihren Farbenſchmuck, Menſchengeſchlechter werden geboren und ſterben ab, und in dieſem Wechſel behauptet ſich dieſe regelmäßige Wiederkehr deſſelben als das Beſtändige. Die Welt iſt Schauplatz ſteter Veränderlichkeiten, Alles befindet ſich in ſtetem Fluß der Wandlungen. Auf das Alte folgt das Neue, um auch alt zu werden, und dieſe Dauer gleichartiger Veränderungen, ſowie die Stetigkeit des Geſetzes erſcheinen als Abbild der Ewigkeit.

In unſerer alten Sprache bezeichnete Mal, d. h. Zeichen, auch einen Zeitabſchnitt und einen Zeitraum, Weile dagegen die Ruhe in der Zeit. Dieſes letztere Wort bedeutet aber auch das Fortſchreiten in weite Ferne, umfaßt alſo etwa ein Jahrhundert, denn es iſt mit dem Wort Deichſel ſtammverwandt, worunter man das Geräth verſteht, an welchem der Wagen fortgerückt wird. Zeit im engeren Sinne drückt das angezeigte Wachſen und das beſtimmte Maaß dieſes Wachsthums aus, wogegen Stunde den Sinn des Stillſtehens und Ruhens hat, im Gegenſatz zu Augenblick als der Bewegung des Augenblinkens und als das kleinſte Maaß der Zeit.

Ewig bedeutet ſoviel als uralt, Werolt oder Welt daher das von uralten Zeiten an Daſeiende und Geordnete. In der ſchönen Welt findet der Menſch ſein Heim, deſſen Laut an Himmel erinnert als das wahre Heim. Den Erdkreis nannte man daher Heimatsring oder Menſchenheim (Mannheim), ſo weit ihn Menſchen bewohnen. Er liegt zwiſchen dem Rieſen- und Götterheim, iſt von einer Schutzmauer umgeben und hat daher den Namen Mittelgarten (Mittelgard) oder Mittelkreis oder auch wegen ſeiner runden Geſtalt Weltring, Erdring, Erdrund, welcher vom Meere (Mitgardſchlange) umkreiſt war wie von einem Wallgraben, weshalb man die Erde auch als Meergarten bezeichnete.

Die Welt, als Zeitalter und Leben gedacht, erſchien unſern Vorfahren als ein Traum, wegen des ſteten Wechſelns und Vorüberſchwindens der Erſcheinungen. Da ſie aber auch viel Mühſal und Leiden brachte, ſo gab man ihr den Namen Angſthaus, Jammerthal. Betrachtete

Digitized by Google

man ihre Ausdehnung, so bezeichnete man sie als die weite oder breite Welt, und Baldurs himmlische Wohnung hieß Breidablick, denn die schöne, glänzende Welt bot vom Himmel herab gesehen einen in's Unermeßliche gehenden Anblick dar, welcher Wohlgefallen im Herzen weckte. Die Bergleute nennen das auf dem Treibheerde gewonnene reine Metall heute noch Blickgold und Blicksilber. Sinnbild der in ewiger Frische lebenden Welt war die Weltesche und die Irminsäule, welche der glaubenseifrige Frankenkönig Karl zerstörte, die Nachbildung des Weltbaumes.

Unsre Vorfahren waren überzeugt, daß Alles in der Welt nach unwandelbaren, vom Anfang an bestehenden Gesetzen geschehe, daß ein Urwille Alles und Jedes leite, und das Leben der Dinge mußte mit diesem Urgesetz als der Urfestsetzung übereinstimmen. Man nannte dieses Urgesetz (Oerlag) oder Urbeschluß das Schicksal, welchem Alles, selbst die Götter, unterworfen waren. Der Verlauf oder die fortwährende Einwirkung des Schicksals auf das Entstehende und Seiende dachte man sich als stetes Schaffen oder Wirken, weshalb Schöpfung das vom Schicksal Gewollte bedeutet. Auch Wodan, der Leben, Glück und Sieg verlieh, stand unter der urewigen Weltordnung und erlitt sein Schicksal, welches er nicht kannte und nicht abwenden konnte. Weil dem Menschen zugetheilt wurde, was er erleben sollte, so nannte man seinen Antheil an dem Schicksal sein Loos. Da ihm die Erlebnisse von einem höheren Willen zugeschickt werden, so hat jeder Mensch sein Schicksal, ein Geschick, welches zugleich sein Verhängniß ist, weil es ihm verborgen bleibt, die Zukunft wie verhängt erscheint. Feig nannte man Demjenigen, dem ein naher Tod verhängt war, und da ein solcher zaghaft zu sein pflegte, so hieß der Furchtsame feig.

Obschon ein Urwille die Geschicke der Welt festsetzte, so spannen und webten doch die zukunftskundigen Schicksalsgöttinnen (Nornen) das Schicksal der Menschen, indem sie namentlich Geburt und Tod und allgemeine Art der Lebensbegebnisse bestimmten. Daneben hatten aber auch Segenssprüche oder sogenannte Wünsche, besonders bei der Geburt oder Namensgebung, Einfluß, weil sie als Zauberformeln wirkten, und gab es mancherlei Mittel, das Schicksal aufzuhalten oder zu wenden. Im Märchen vertreten Feen die Stelle der Nornen. In der Sprache haben sich von dem alten Schicksalsglauben viel

Digitized by Google

sprichwörtliche Redensarten erhalten, z. B. „zur glücklichen Stunde geboren werden; Ehen werden im Himmel geschlossen; was geschehen soll, das fügt (ereignet) sich; den Feigen kann niemand behüten; was geschehen soll, das geschieht; es ist über ihn beschlossen; es ist ihm angeboren; es hat ihm wer dies angethan; es ist ihm geschaffen, es ist ihm bescheert; er kann dem Schicksal nicht entgehen oder entkommen u. s. w.

Es gab aber auch eine besondere Glücksgöttin, Sälde genannt, die Heil (Glück) und Seligkeit (Wohlergehen) verlieh und dabei ihre Lieblinge (Glückskinder oder Glückspilze) bevorzugte und ihnen Glück gab, während sie schliefen; weshalb wir noch sagen: ihm ist es im Schlafe bescheert. Die Sälde neigte ihren Lieblingen das Antlitz zu, lachte oder lächelte ihnen zu, war hold oder gram, kehrte ihnen den Rücken oder lief ihnen nach, kehrte bei ihnen ein, verfolgte sie, nahm sie an Kindesstatt an (Glückskinder) oder verlieh ihnen die Glückshaube. Aus der Sälde machte das Märchen einen Schutzengel, der jedem Menschen angeboren ist, Gefahr abwendet und beim Nahen des Todes in der Gestalt des Thieres gesehen wird, welches der Natur des Schützlings entspricht. Dagegen hängt sich das Unheil dem Menschen an oder verfolgt ihn. Einst saß ein armer Ritter unter einem Baume. Da gewahrte er über sich ein ungeheures Wesen, welches sich sein Unglück nannte. Er lud es ein herabzukommen, überwältigte es und schloß es in eine hohle Eiche ein. Fortan hatte er Glück. Ein neidischer Feind befreite aber das Unglück aus der Eiche, um den Ritter zu verderben, doch dieses sprang dem Verräther auf den Hals, daß er es fortan tragen mußte. Dichter sprechen auch vom Blühen und Wachsen des Glückes, oder nennen es wegen seiner Veränderlichkeit ein drehendes Rad.

Natürlich wünscht der Mensch sein Schicksal, seine Zukunft zu wissen und hört gern auf Weissagungen oder Vorzeichen, die Glück oder Unglück anmelden, oder sucht durch Zaubermittel dem Schicksal entgegen zu arbeiten. Hieraus entstand der Aberglaube, der soviel als Ueberglaube bedeutet. Viele glauben heute noch an Weissagungen, Kartenschlagen, Bleigießen, an Unglückstage (Freitag), an die Vorzeichen, wenn ihnen ein Schaf, eine Gans, ein Hund, ein Geistlicher begegnet. Im Alterthume waren Priester- und Wahrsageramt ver-

Digitized by Google

einigt, denn das Weissagen war eine heilige Handlung, und die Gabe dazu vererbte sich von Geschlecht zu Geschlecht. Zauberinnen und Hexen konnten Sturm und Regen machen, Tod und Leben verleihen, Glück in Unglück umkehren durch Zauberkräuter, Zauberzeichen (Runen) und Gebetsformeln, gegen welche die Götter nichts vermochten. In manchen Gegenden, besonders in Schottland, glaubt man, daß in gewissen Familien das Zweite Gesicht erblich ist, nämlich die Gabe, Geister zu sehen oder bevorstehendes Unglück vorherzusehen. Hunde hielt man gleichfalls für geistersichtig, weshalb das Märchen und die Sage ihrer oft gedenken. Sehen sie schwarz aus, so sind sie der Teufel oder die verwünschte Seele eines Bösewichts, der einen Schatz oder ein andres Geheimniß bewacht, denn nach urgermanischem Glauben ist der kluge Hund ein gottgeweihtes Weissagethier.

Beim Horchen auf Kreuzwegen zu gewissen Zeiten und Stunden hörte man zukunftmeldende Stimmen, wie Wetterkieser beim Horchen in die Saat kommenden Sturm hören. Stolpern über die Schwelle, Ohrenklingen, Nasenbluten, Augenzucken gelten bei uns noch sprichwörtlich für Vorzeichen, wie wir im Scherz noch das Begegnen von Thieren, den sogenannten Angang oder Wiederlauf, für zukunftmeldendes Vorzeichen ansehen. Läuft ein Hase über den Weg, so bedeutet es Unglück, kreuzt ihn ein Bär oder Wolf, so bringt dies Glück. Geht man zu Besuch aus und begegnet Schweinen, so ist man nicht willkommen, wogegen Schafe das Gegentheil bedeuten. Denn die Germanen meinten, daß Götter diese Thiere dem Menschen zuschicken, um den Willen des Schicksals anzuzeigen und zu warnen. Aus der Art der Vögel und der Richtung, in welcher sie erschienen, konnte man die Zukunft errathen. Daher sagte man auch: Das hat mir ein Vogel gesungen. Schwalbe und Storch liebte man als Glücksvögel, Turteltaube und Eule fürchtete man als todtverkündende Leichenvögel. Denn sie sind verwünschte Menschenseelen, und wegen des langsamen und unheimlich-geräuschlosen Fluges hieß die Eule Todtenvogel oder Leichenhuhn. Normannen ersahen aus dem Flattern der vorangetragenen Fahne, in welche der Rabe als Schlachtenvogel eingestickt war, ob sie siegen würden oder nicht. Das Siebdrehen der Hexen, wodurch sie Diebe ausfindig machen wollten, oder das Essen von gesegnetem Käse, was dieselben Dienste verrichtete, haben dieselbe Bedeutung wie Duelle, d. h. sind Gottesgerichte.

Digitized by Google

Die Longobarden errichteten auf dem Grabhügel für die Verwandten, die in der Fremde gefallen waren, auf heimischer Erde eine Stange, auf deren Spitze eine Taube ausgeschnitzt war, welche nach der Gegend des Schlachtfeldes hinüberblickte. Heute noch sagt man im Scherz, daß ein vierblättriges Kleeblatt, erbetteltes Brod oder Geld und gewisse gefundene Sachen Glück bringen. Hirsche, Wölfe, Raben u. s. w. zeigten bei Auswanderungen als Götterboten den vom Schicksal bestimmten Weg, und als die Kreuzfahrer Peters von Amiens einst in Ungarn nicht wußten, welchen Weg sie einschlagen sollten, folgten sie einer Gans, da sie meinten, sie sei ihnen von Gott als Botin gesandt. Gott sandte ja der am Meere waschenden Gudrun einen Schwan, um ihr die nahe Befreiung zu verkünden.

Den Träumen schrieb man in alten wie noch in neuen Zeiten große Bedeutung zu, weil sie von Gott gesandt wurden, um dessen Willen kund zu geben. In der Helden- und Volkssage wird ihrer daher oft gedacht. Man nannte sie wohl Entzückung, weil sie ganz in Gottes Gedanken versetzten, und ehrte sie als göttliche Offenbarung. Chriemhilde träumte ja ihr Schicksal und das des Siegfried. Durch Zauber führten Götter und Menschen Krankheiten (Siechthum) herbei oder befreiten davon, und der Reliquiendienst, Wallfahrten und Bilderverehrung sind nur christliche Abänderungen des heidnischen, urgermanischen Glaubens. Die Krankheit (Schwäche, Sucht) galt für ein lebendes Wesen, welches den Menschen anfällt, überfällt, packt, niederwirft, überwältigt, ihn reitet, rüttelt, schüttelt, weshalb in Bayern das Fieber der Beutelmann heißt. Schlagfluß hieß Gottesschlag, Gotteshand, Gottesgewalt. Auch den schnellen Tod nannte man Gottesschlag oder Selig, die Lähmung den Zwergschlag, die fallende Sucht den Jammer, das Elend, die schwere Noth, das böse Wesen, die Staupe, und den Krampf die Freisen, Schäuerchen. Man glaubte auch an einen Herzwurm, der den Tod verursacht, wenn er aus dem Munde kriecht, und an eine Eidechse, die den Heißhunger verursacht. Wie die heilbringende Berchta (Bertha) oder Holda durch die Dörfer gehend, durch das Fenster in das Zimmer sah, so ging auch der Tod oder Heidemann durch die Ortschaft, und in dem Hause, durch dessen Fenster er blickte, starb Jemand.

Digitized by Google

Der Himmel und seine Wesen.

Unter dem Himmel stellten sich die Germanen eine gewölbte Decke vor, an welcher die Sterne als fest und starr gewordene Funken, die aus Muspelheim emporgeflogen waren, sich angeheftet hatten. Man nannte sie auch Himmelszeichen oder Himmelszungen und wies ihnen bestimmte Plätze oder Stühle an, wo sie rasteten und ruhten, oder von denen sie sich beim Auf- und Niederwandeln am Himmel erhoben.

Da alle Gestirne dem Menschen wohl gesinnt oder feindlich gesinnt waren, so wirkten sie auf dessen Geschick ein; man sagte: Du bist unter einem glücklichen oder unglücklichen Stern geboren, sprach von Glücksstern und Unstern, und bildete diese Ansicht zu dem System der Sterndeuterei aus. Es war bei den Germanen aber auch Sitte, alle Abende die Sterne zu grüßen und sie in das Gebet einzuschließen. Hebel hat daher urvolksthümlich gedichtet, wenn er den Abendstern grüßt. Fallende Feuerfunken, die wie Sterne aussehen, nannte man Sternschnuppen oder Sternputzen, da sie das weggeworfene Feuer eines geputzten oder sich schnäuzenden Sternes zu sein scheinen. Die Milchstraße dagegen galt für den Weg, auf welchem die Seelen nach Walhalla zu gelangen suchen. An einige Sternbilder knüpft sich eine besondere Mythe.

Als z. B. Wodan einst auf Erden wanderte und einen Bäcker um Brod bat, so verweigerte dies der hartherzige Brodmacher und ward zur Strafe in einen Kuckuk verwandelt. Anders dachten des Bäckers Frau und sechs Töchter, die Mitleid mit dem wegemüden, bestaubten Wanderer hatten, aber nichts geben durften. Um sie zu belohnen, versetzte sie Gott als Siebengestirn an den Himmel. Aehnlich verfuhr Thor, da er die erfrorene Zehe eines Riesen als Stern an den Himmel heftete, und Thiassi's Augen warf Wodan an den Himmel, wo sie fortan als Zwillingssterne leuchten. Weil der Fuhrmann Hans Dümken durchaus nicht nach Walhalla, sondern in alle Ewigkeit mit seinem Geschirre fahren wollte, so versetzte ihn Gott als Fuhrmann an den Himmelswagen, wie man das Gestirn des Großen Bären nannte, der aber auch Wodans-, Donars- oder Karlswagen

Digitized by Google

heißt. Mitternacht um 12 Uhr dreht sich dieser Wagen knarrend und krachend.

Der Regenbogen (Asbrun oder Bifrost, d. h. bebende Strecke) ward aus drei Farben gezimmert und wird zusammenbrechen, wenn die Feuerriesen aus Muspelheim über ihn als Brücke nach Asgard hineinstürmen. Heimdall, wohnt in der Himmelsburg als Wächter neben ihm, um einen Einfall der Eisriesen rechtzeitig zu bemerken. Die Götter steigen auf ihm zur Erde nieder. Wo sie auf dem Boden steht, findet man eine goldene Schüssel mit Goldblechen (Regenbogenschüsselein) oder einen verborgenen Schatz, wie die spätere Volkssage behauptet. Den Regenbogen nannte man aber auch den Himmelsring oder Sonnenring und durfte nicht mit Fingern auf sie zeigen, weil man dann, wie der Volksglaube meint, ein Engelchen todtstehe. Auf dem Regenbogen bauen oder zimmern, wie Dichter sich ausdrückten, hieß soviel als Vergängliches, Unhaltbares unternehmen, und Jemanden auf den Regenbogen setzen, bedeutete, ihn einer großen Gefahr preisgeben.

Von Sonne und Mond wußte man viel zu erzählen, da man sich dieselben als lebende Wesen dachte, mit Herr und Frau anredete und sie lieb, froh, gnädig, mild, sanft, gut u. s. w. nannte. Guter Mond, du gehst so stille, fängt ein weit verbreitetes Volkslied an, ganz im Sinne urgermanischer Weltanschauung. Sonne bedeutet ursprünglich das mehrere Licht, und Mond ist soviel als Schein, weshalb wir noch Mondschein sagen. Den Vollmond nannte man Wedel oder Wädel, drehendes Rad, gemeinsames Rad, und auch die Sonne bildete man als Rad mit Speichen ab.

Weil Sonne und Mond als Personen gedacht wurden, so schrieb man ihnen auch menschliche Thätigkeiten zu. Man sagte: die Sonne erhebt sich, steigt, geht auf, läuft, eilt, erwacht, begiebt sich auf ihren Stuhl, geht zur Ruhe oder Raste, taucht unter, geht unter den Westgiebel, ist wegmüde, begehrt nach Ruhe, geht zu Bette und ins Schlafgemach, geht zur Rüste, geht zu Gnaden (d. h. Neigung oder Herabsenkung), macht aber auch Freudensprünge, tanzt, glänzt vor Freuden, geht zu Golde oder zu Bade am Ende ihrer Reise, geht oder birgt sich oder sinkt hinter den Bergen, wirft Scheidegruß zu, ist hinunter u. s. w. Da beim Auf- und Untergange der Sonne ein eigenthüm-

Digitized by Google

liches Schauern und Beben durch die Welt geht, ein Dröhnen, Brausen, Schillern und Leuchten in der Luft weht, so nannte man die Sonne auch einen Spielmann. Goethe, der das deutsche Wesen in sich so tief empfand und daher so volksthümlich spricht, daß es in jedem deutschen Herzen hell wiederklingt, beschreibt nach urgermanischer Empfindung den Schauer des anbrechenden Morgens in folgenden Zeilen:

Tönend wird für Geisterohren
Schon der neue Tag geboren.
Felsenthore knarren rasselnd,
Sonnenräder rollen prasselnd,
Welch' Getöse birgt das Licht!
Es trommetet, es posaunet,
Auge blitzt, und Ohr erstaunet.

Wie anderwärts erzählt ist, werden Sonne und Mond von Wölfen verfolgt, welche sie zu verschlingen trachten. Fassen diese Thiere wirklich einen Theil des Gestirns mit dem Rachen, so muß man auf Erden ein großes Geschrei erheben, um die Ungethüme zu erschrecken und wegzuscheuchen. Uebrigens half der Mond bei vieler Zauberei und rechnete man das Jahr nach Monden, das Lebensalter nach Wintern. Die Flecken im Monde erklärte man auf verschiedene Weise. Einst begegnete der Mond auf seinem Wege zwei Kindern, Bili und Hiuki, die ihm gefielen, weshalb er sie mitnahm, damit sie ihm das Wasser aus dem Brunnen Byrgir schöpften. Die folgen seitdem ihrem Herrn, indem sie im Eimer Sägr an der Stange Simul Wasser nachtragen und man sieht ihr Abbild in den Mondflecken. Nach andrer Sage wurden Diebe in den Mond gesteckt, die am Sonntag stahlen, oder andere Leute, die am Sonntag arbeiteten und durch Uebersiedelung in den Mond bestraft wurden. Daher sahen die Einen in den Mondflecken eine Spinnerin, Andere einen Kohldieb, der einen Wassereimer hält, um den Mond auszulöschen, damit man den Dieb nicht sehe, oder einen Besenbinder mit gestohlenen Birkenruthen, oder einen Holzdieb mit der Axt auf dem Rücken und mit dem Dornbündel in der Hand. Diese Menschen wurden nicht der Sonntagsentheiligung wegen bestraft, sondern weil sie den heiligen Mondschein zum Mitwisser und Mithelfer ihrer That mißbraucht hatten. Vielleicht ist Holda als Mondgöttin die Spinnerin im Monde, wohin nach der Legende die ungetauft gestorbenen Kinder kommen.

Digitized by Google

Die Nacht (Nott) war die Tochter einer Riesin und eine Verwandte der Hel, und verheirathete sich an einen Riesen, dem sie den Sohn Tag gebar. Da ordnete Wodan an, daß der Leuchtende, d. i. der Tag, mit dem lichtmähnigen Rosse Skinfaxi täglich über den Himmel fahre, wogegen die friedlich Ruhige und Starke, d. i. die Nacht, mit dem thautriefenden Rosse Hrimfaxi des Nachts denselben Weg mache. Beide verehrte man als heilige hehre Wesen, und christliche Dichter des Mittelalters lassen den heiligen Sonntag daher reiten. Die Tochter Tags hieß Goldfeder und war die Morgenröthe, er selbst ein schöner, stattlicher Mann, der das Tageslicht ankündigt und beim Kommen auf den Bergen auf den Zehen steht, wie es Hebel in der „Sonntagsfrühe" so schön nach urgermanischer Phantasie geschildert hat. Tag stürzt die Nacht vom Throne und bricht mit Getöse und Lufterschütterung an, wie Goethe es ausspricht, wenn er sagt: die Sonne tönt nach alter Weise. Die rauschende, Leben und Bewegung erweckende Morgenröthe Goldfeder lacht, der Tag bringt Wonne, die Nacht Trauer. Die Nacht bricht plötzlich ein, überrascht den Wanderer, Tag und Nacht schleichen aber auch, sinken, ergreifen, streiten mit einander, wobei der Abendstern Herold der Nacht, der Morgenstern Bote des Tages ist. Neben Sonne und Mond sind Tag und Nacht besondere Wesen, denn wenn auch die großen Tagesgestirne hinter Wolken verborgen sind, besorgen doch Tag und Nacht ihre Arbeit, wie es ja mondlose Wochen und im hohen Norden sonnenlose Monate giebt.

Die Nacht sah natürlich schwarz aus als Tochter des Neri und Enkelin des Loki und hatte nach einander drei Gatten. Der Erste hieß Naglfar, der Lenker des Todtenschiffes, dem sie den Udr oder Odin gebar. Der zweite Gemahl hatte den Namen Annar, d. h. der Andere oder die zweite Hälfte der Nacht, dem sie die Jördh (Erde) gebar, und der dritte, Ase Dellingr, bedeutet die Morgendämmerung, dem sie den Tag gebar. In ihrer Gesellschaft befand sich das Nachtfräulein Tutosel oder Urschel (Eule), eine verzauberte Klagemutter, die gleich der Holda in einem Berge wohnte.

Digitized by Google

Das Todtenreich oder die Unterwelt (Niflhel und Hölle).

Unsre heutigen Vorstellungen von der Hölle und dem Fegefeuer sind nur entstellende Abänderungen von dem friedlichen, stillen Schattenreiche der Hel als der Mutter des Urlebens, welches aus der Verwesung neue Lebenswesen erschafft, und hängt zusammen mit den Ansichten, welche unsre Vorfahren von der Seele und vom Tode hatten.

Seele war der belebende Athem, der den lebenden Menschen auf eine Zeit in Gestalt einer Schlange, Maus, Wiesel u. s. w. verlassen und zu ihm zurückkehren konnte, ohne daß der Seelenlose dabei Schaden erleidet. Beim wirklichen Sterben aber entwich sie als Vogel, weshalb man das Fenster des Sterbezimmers öffnete, schlüpfte in einen Berg und nahm dort wieder Menschengestalt an, oder gelangte auf die schöne Wiese eines Brunnen- oder Teichbodens, wo Holda solche Seelen sammelte. Heldenseelen wurden von den Walkyren abgeholt und nach Walhalla geführt; wer auf dem Siechbett starb, mußte in das dunkle stille Schattenreich Niflhel oder Niflheim wandern, welches in der Mitte der Erde nach Norden zu lag. Neun Tage lang mußte er durch dunkle Thäler gehn oder reiten (fahren), leichten Fußes und klanglosen Schrittes die Goldbrücken der zwölf Unterweltsströme überschreiten, weshalb man dem Gestorbenen einen Todtenschuh, Reisezehrung und Fährgeld mitgab. In der Unterwelt empfing Narfi oder Nörvi, Loki's Bruder, als Wirth die Todten, weshalb man später sich die Unterwelt als Nobiskrug oder versunkenes Wirthshaus dachte, dessen Eingang zur Unterwelt ein tiefes Loch anzeigte.

Jedoch waren sich unsre Vorfahren nicht recht klar über das Wesen und Schicksal der Seele, weshalb sie auch meinten, Frauen, Jungfrauen und Kinder hätten besondere Sammel- und Aufenthaltsplätze, wie wir das später erzählen werden. Es wuchsen auch Seelen aus dem Grabe als Lilien und Rosen; wer sie pflückte, machte dem Leben der Seele ein Ende, weshalb das Volkslied warnt, solche Grabblumen zu pflücken. Wir schmücken auch noch die Gräber mit Blumen und Bäumen und halten es für ein rohes Verbrechen, diese Gewächse zu schädigen.

Digitized by Google

Die Todten verloren nicht ganz die Erinnerung an ihr irdisches Leben, nahmen gar Antheil am Schicksal der Ihrigen, erschienen um zu helfen. Mütter warteten heimlich die von der Stiefmutter vernachlässigten Kinder, Andere kehrten zurück, um Unvollendetes fertig zu machen oder Vergehen zu sühnen, wie dies im Märchen und in der Volkssage oft erzählt wird. Ein Kind z. B., welches zwei Kreuzer versteckt hatte, die es den Armen geben sollte, erschien täglich und suchte in den Dielenritzen nach den Kreuzern, da es im Grabe nicht eher Ruhe fand, als bis es die Kreuzer gefunden hatte. Da Sterben das Loos der Menschen ist, so belästigen Thränen die Todten, die daher erscheinen, um die Verwandten zu bitten, vom Weinen abzulassen. Denn die Todten wurden schon in uralter Zeit geehrt, ihre Begräbnißstätte heilig gehalten und zu gewissen Zeiten ein Todtenfest gefeiert, was die Kirche als Allerseelentag beibehalten hat.

Weil man an das Fortleben der Seelen in Menschengestalt glaubte, so fand man es für möglich, daß verfallene Burgen von Geistern und Nachtgespenstern bewohnt wurden, besonders wenn die Ritter durch Grausamkeit und Frevel berüchtigt waren. Der Grabhügel ward im Märchen zum Berge, in dem verwünschte Geister wohnten, und es entstand der Glaube, daß man in versunkenen Städten und Burgen die Bewohner drunten im Wasser sehen könne, wo sie geisterhaft ihr gewohntes Leben fortsetzten, turnierten, zur Kirche gingen, im Marktgetümmel durcheinander sich drängten. Hel heißt ja die Bergende, daher versetzte man Helden und Geister in Zauberberge; und wie im Brunnen Kinderseelen lebten und spielten, so konnten die Bürger einer ins Meer versunkenen Stadt ihr Leben fortsetzen. Heine weiß dies sehr schön zu schildern.

Da man Todte auf dem Scheiterhaufen verbrannte, so dachte man sich das Grab als unzugängliche Burg oder Gemach, um welches die Waberlohe (der auflackernde Scheiterhaufen) sich als Mauer vorspannt. In dieser Burg liegt dann eine verzauberte Prinzessin im Schlafe, bis ein Glücklicher durch das Feuer dringt und sie erlöst. Siegfried gewann die Brunhild, und Dornröschen war statt des Feuers von einer Dornhecke umschlossen. Weiter glaubte man, daß um die Gräber Feuer brenne, und daraus entstand die Sage, daß man bei verfallenen Burgen blaue Flämmchen sehe, die versunkene Schätze

Digitized by Google

(Walhalla) anzeigten, daß dort feurige Drachen oder ein schwarzer Hund Wache halten, oder Geister in feuriger Gestalt erscheinen und Funken speien. Es sind dies dunkle Erinnerungen an die Ungeheuer der Unterwelt und an das selige Leben im goldstrahlenden Walhalla. Die Seelen der Helden weilten nach uraltem germanischen Glauben im Grabeshügel, den man berghoch aufthürmte und gradezu Berg nannte. Von hier ritten sie fröhlich hinauf nach Walhalla, um dann auf einige Zeit wieder ins Grab zurückzukehren, wie etwa der Schmuck der Sommerwelt zur Erde fällt, verwest und im nächsten Jahre neu ersteht. Aus dieser Vorstellung entstand der Glaube an den Umzug Wodans, der durch die Welt reitet, um die todten Helden um sich zu sammeln und nach Walhalla zu führen. Diesen Auferstehungsumzug entstellte man später zur Jagd des wüthenden Heeres, d. h. der Helden Wodans.

Man muß also das Reich der Hel nicht als Schreckensort sich vorstellen, sondern als stillen Friedensort, welchen der Giöllfluß umströmte, und welcher von weitem einem grauen Wolkenberge glich, an welchem bleiche Gestaltenschatten hin und her schwebten. Hier bewohnte Hel einen Palast, den ein Gitter umschloß, dessen Eingang der Hund Garmr bewachte, und dessen Dach aus Schlangenrücken bestand. Da in dieses Reich die Seelen der Heiden kamen, so machte die christliche Sage aus ihm die Hölle der Verdammten. Es geschah diese Umdichtung um so leichter, als auch die Germanen glaubten, in dem finstersten Theile Nifleims, wo sich ein Abgrund befindet, würden Verbrecher, Eidbrecher und Mörder gepeinigt. Man dichtete nun, daß am Wege Drachen und Schlangen lauerten, der Weg am Leichenstrande beginne, wo Drachen die Leiber der Todten aussogen, Wölfe dieselben zerrissen und verschlangen. Der Saal der Hel hieß Elend, ihre Dienerinnen Krankheit, Hunger, Schmerz, und im 8. und 9. Jahrhundert schilderten die Dichter des Muspilli und des Heiland das jüngste Gericht grade so wie den Weltuntergang durch Surtur, das Himmelreich wie Asgard, die Hölle wie den Strafort im Reiche der Hel. Die Wege aber, auf denen man die Todten nach dem gemeinsamen Begräbnißort am Kreuzwege führte, hießen Helwege, und da auf ihnen auch die Kriegsheere zogen, so nannte man sie auch Heerwege, wie die großen Landstraßen auch noch jetzt heißen. Daß

Digitized by Google

jene Ungeheuer, welche dereinst die Welt zerstören und die Götter verschlingen werden, in Nislheim gefesselt lagen, wird später erzählt werden. Sie gaben den Anlaß, sich Helheim als Hölle vorzustellen. Ein Schiff Naglfar, aus den Nägeln der Todten angefertigt, führte die Seelenschatten über ein stürmisches Meer nach dem dunkeln Nebelreiche der Hel, bis man den Eingang erreichte, an der Goldbrücke des Giöllflusses von der Riesin Todeskampf oder Todesangst empfangen und weiter geleitet wurde.

Die Seelen waren winzige, schattenhafte Personen, die Heimchen hießen, und zu Zeiten massenweise erschienen, um sich über Flüsse setzen zu lassen, wobei ein Wind die Fähre von selbst hinüber und herüber führte, und man drüben Fährgeld zahlte. Dasselbe erzählte man auch von den auswandernden Zwergen, wie es Kopisch so anschaulich in des „kleinen Volkes Ueberfahrt" geschildert hat. Auch sie hießen Heimchen und wegen ihres leisen Schrittes hörte man nur schwaches Trippeln. Auf ähnliche Weise dichtete die Sage die Walkyren, welche Helden begleiten und nach Walhalla tragen, in Schutzengel um.

Aus der Seele, die ursprünglich wogende, fluthende Kraft bedeutet, wie man unter Geist nur den ein- und ausgehenden Athem verstand, ward im Volksmärchen ein Vogel, wie es die Geschichte vom Machandelbaum erzählt, da das geschlachtete Brüderchen als Vogel davon fliegt. Dagegen entschlüpft Schlafenden die Seele als Schlange, und Sternschnuppen hielt man für die Seelen Sterbender. Weil man ferner meinte, im Blute sei das Leben enthalten, so entstanden der Sage nach aus Blutstropfen schöne Blumen. Später werden wir erzählen, wie man Baumseelen für Menschenseelen hielt, weil ja die Urmenschen aus Bäumen geschaffen waren. Daher wuchsen auf dem Grabe unschuldig Hingerichteter weiße Lilien, sproßten aus dem Grabhügel gestorbener Bräute Lilien, die nur der Bräutigam pflücken durfte, und eine Frau, die ihren Mann lange am Kreuzwege erwartete, verwandelte sich in Wegebreit.

Wie also ursprünglich die Unterwelt als stille Friedenswelt betrachtet wurde, so hatte auch der Tod nach altgermanischem Glauben nichts Abschreckendes.

Unsre schreckhaften, häßlichen Vorstellungen vom Tod als Gerippe und Sensenmann waren den heidnischen Germanen fremd, sie dachten

Digitized by Google

sich denselben vielmehr als freundlichen Boten und Führer, und das Sterben nannten sie „zu Gott fahren“ oder „in den Schooß der Mutter Erde fallen“. Die Hel empfing die Todten und behielt sie als Gäste in ihrer Halle. Viele kamen auch in die Hallen der Götter in Asgard, von denen deshalb die größte Volkswiese (Folkwangr) hieß, wohin die Seelen vom Todesengel geführt wurden. Der Tod selbst als Todespein nahete urplötzlich oder wartete, bis er gerufen oder bis ihm gewinkt ward. Er saß vor der Thür und harrte dort, bis die Seele herauskam. Wer des Lebens überdrüssig war, der „sandte nach dem Tode“ oder „suchte den Tod“, damit er komme und die Seele von hinnen führe auf der großen Straße, welche die Todten wandern. Zu dieser Reise schmierte der Tod gutmüthig dem die Schuhe, den er mitnehmen wollte. Gewöhnlich erschien er wie die Schildmädchen zu Pferde, wie es Bürger nach dem Volksglauben in der Lenore geschildert hat. Wer nicht sterben wollte und sich von schwerer Krankheit erholte, sagte daher: „ich habe dem Roß des Todes einen Scheffel Hafer geopfert“, oder „habe mich mit der Hel abgefunden“.

Das kriegerische Volk der Deutschen dachte sich den Tod aber auch als gewaltigen Krieger, mit welchem der Sterbende „ringen“ muß, welchen jener dann wie einen Gefangenen in Banden legt und fortführt. Zuweilen greift er Lebende auch mit Netz, Pfeil und Speer an und ficht mit ihnen, und dann erscheint er mit seinem Heer von Todten, wie wenn sie sein Gesinde wären, denen er die Todtenfarbe als Heerzeichen aufgedrückt hat. Als Erinnerung an die Freuden Walhalla's malte man sich die Todtenfahrt auch als lustigen Tanz aus, weil man zu Boten Spielleute zu verwenden pflegte. Erst im späteren Mittelalter schilderte man den Tod als Knochenmann, noch später ward er Freund Hein oder Hain d. h. Nachbar, abgeschiedener Geist oder Streckefuß, Streckebein, Klapperbein, Dürrbein.

Man verglich aber das Leben auch mit einer brennenden Kerze, da die Norne dem Kinde bei der Geburt eine Kerze anzündete. Verlosch sie, oder wurde sie ausgeblasen, so starb der Mensch. Wir pflegen heute noch den Kindern am Geburtstage auf dem Festkuchen so viel Lichter anzuzünden, als sie Jahre zählen. Als guter Freund hieß der Tod auch Gevatter, d. h. Freund Nachbar, und das Volksmärchen weiß lustige Geschichten von ihm zu erzählen.

Digitized by Google

Ein armer Mann konnte, als ihm ein Sohn geboren wurde, keinen Pathen finden, da alle Nachbarn das Pathengeld scheuten. Da bat er den Tod, Pathenstelle anzunehmen. Dieser war dazu bereit und ordnete an, daß der Knabe Arzt werde, weil er ihm große Kundschaft verschaffen könne. Denn wenn er dem Kranken zu Häupten stehe, müsse dieser sterben; stehe er aber zu dessen Füßen, so genese derselbe. Der Arzt könne also Tod oder Genesung sicher voraussagen. Der Arzt befolgte diesen Rath und ward weit und breit berühmt, da seine Gutachten stets sich bewahrheiteten. Nun bekam der Arzt aber einst einen reichen Kranken in Behandlung, der viel Geld versprach, wenn ihn der Arzt rette. Zwar sah dieser den Tod zu Häupten des Kranken stehn, dachte aber, der Pathe werde nachsichtig sein, ließ also das Bett so stellen, daß der Tod an dessen Ende stand, und wirklich genaß der Kranke. Der Tod drohte mit dem Finger, ließ sich aber den Betrug gefallen. Dies machte den Arzt kühn, und er betrog bei reichen Kranken den Pathen wiederholt. Dieser lud hierauf den Arzt zu sich ein und führte ihn in eine große weite Halle, in welcher zahllose Lichter brannten. Siehe, sagte der Tod, diese Kerzen sind das Leben der Menschen. Bei Kindern ist die Kerze eben erst angebrannt, bei Männern schon herabgebrannt, bei Alten besteht sie nur noch aus einem Stumpf. Manche fallen um und erlöschen, was ein jähes Sterben verursacht. Der Arzt wunderte sich und bat endlich, ihm sein Lebenslicht zu zeigen. Der Tod wies auf ein stark herabgebranntes Stümpfchen. Darüber erschrak der Arzt und sprach: Lieber Pathe, ich will noch nicht sterben, zünde mir doch ein andres frisches Licht an. Der Tod weigerte sich anfangs, dann aber that er, als wollte er willfahrten, nahm die Kerze herab, um eine andre an ihre Stelle zu setzen, aber sie entglitt seiner Hand und verlosch. Im Nu sank der Arzt sterbend zu Boden.

Ein andresmal war der Tod von einem Riesen bezwungen und mißhandelt; da fand ihn ein reicher Mann an der Landstraße liegen und pflegte ihn, bis er wieder geheilt war. Da sprach der Gerettete: Ich bin der Tod und möchte dankbar sein, aber schonen darf ich dich nicht, wohl aber will ich dir einen Boten senden, ehe ich komme. Ei, dachte der Reiche, nun kannst du herrlich leben, aß und trank übermäßig, erlaubte sich Befriedigung aller Gelüste, denn niemals erschien

Digitized by Google

der Bote des Todes. Doch plötzlich stellte sich dieser selbst ein, worüber ihm der Reiche bittre Vorwürfe machte, weil er ja bis jetzt vergeblich auf den Boten gewartet habe. Doch der Tod antwortete: Mehr als einen Boten habe ich gesandt, denn du hattest Ohnmachten, Ohrenklingen, Herzklopfen, Krankheiten, bekamst graue Haare, hohle Zähne, schwache Augen; aber darauf hast du nicht geachtet. Jetzt mußt Du mir folgen!

Der Tod ließ sich aber zuweilen doch täuschen. So bat ihn Spielhansel, den er abholen wollte, ein wenig zu warten, bis er seine Angelegenheiten geordnet habe, und unterdessen einige Aepfel vom Baume zu essen. Der gutmüthige Tod that dies, ward nun fest gebannt und mußte sieben Jahre dort sitzen, so daß in dieser Zeit kein Mensch starb.

Als das Reich der Hel zur christlichen Hölle wurde, in welcher der Teufel die Bösen quält, wogegen ein Engel die Frommen ins Paradies abholte, mußte der Teufel sich auch die Seelen abholen, und da erging es ihm denn, wie dem Tode, daß er einmal festgebannt wurde. Wir sagen aber noch: Tod und Teufel! Tod und Hölle! in Erinnerung an den ursprünglichen heidnischen Glauben an Wodan und Hel.

Unsre heidnischen Vorfahren glaubten also auch an eine Auferstehung, denn sie wanderten oder ritten nach Helheim oder Asgard; dieses war der Ort der ewigen Freuden des Heldenlebens, welches in Sage und Lied sich lebendig erhält, jenes das stille Reich des schattenhaften Daseins, welches der Wiedergeburt harrt. Unsre Vorfahren meinten in ihrem richtigen Verständniß der Natur, was die Natur anordnet und zu ihrer Selbsterhaltung bedarf, kann nicht häßlich und unfreundlich, kann weder Qual noch Pein sein. Göttinnen verweilten in der Unterwelt, Baldur der Gute genoß dort göttlicher Ehren, denn aus dem Tode erwächst neues Leben. Die Todten „fielen in den Schooß der Mutter", und Holda spielte mit den Kinderseelen auf blumiger Wiese, fütterte sie, lustwandelte mit ihnen; Krieger aber verbrachten unter Kampf und Festschmaus ihre Tage in Walhalla. Ein solches Leben nach dem Tode machte dem germanischen Krieger das Sterben leicht; es brachte ihn ja in einen Freudenhimmel. Daher

Digitized by Google

der todverachtende Schlachtenmuth der Deutschen, der die Römer mit Entsetzen erfüllte. Die römischen Krieger kamen ins freudlose Reich der Unterwelt, die deutschen dagegen nach Walhalla zu den Göttern.

Götterdämmerung und Weltende. (Ragnarokr).

Als die Erde geschaffen war, galt es, die Ordnung derselben gegen die Zerstörungslust der rohen Naturkräfte aufrecht zu erhalten. Donar, Schirmer des Ackerbaues und des freien Volkes, kämpfte daher fortwährend gegen jene Naturgewalten (Nordstürme, Eismassen, Felsen, Ueberschwemmung), die als mächtige Riesen die Arbeiten der Menschen zu vernichten suchten. Wodan mußte die Kriegshelden heranbilden zu Todesmuth und unverzagtem Kampf, denn ihrer bedurfte er in der Weltschlacht gegen die Riesen und weltbedrohenden Ungeheuer. Ymir „der Uralte" hatte nur den Stoff zur Erdschöpfung geliefert, nach ihm erstand ein neues Riesengeschlecht, welches des Vorweltlichen kundig und daher zaubergewaltig war, denn selbst der Berg- oder Steinalte (Bergelmir) war viel älter als Wodans Großvater. Der Heervater bedurfte daher höherer Weisheit, auch als er von einem Riesen zaubermächtige Lieder von urweltlichen Dingen und Kräften gelernt hatte. Wer die Natur und das Entstehen der Urkräfte kannte, hatte Gewalt über dieselben und durch sie über Natur, Menschen und Riesen.

Die Asen brachten in die Weltkräfte gesetzliche Ordnung, schufen die erfinderischen kunstreichen Zwerge als die stillwirkenden Mächte der fruchtspendenden Erdrinde mit ihren Metallen und Quellen, und sie selbst saßen täglich auf den Richterstühlen, um die Weltgesetze in Wirksamkeit zu erhalten. Diese Zeit nannte man das goldene Zeitalter, in welchem man zwar alle Gefäße aus Gold machte, aber dasselbe nicht als höchsten Besitz erstrebte. Die Götter spielten im Hofe Gladsheim mit goldenen Würfeln, und die Weltgesetze waren auf goldene Tafeln eingeschrieben. Die Götter verloren aber dieselben einst im Grase und waren von dieser Zeit an unsicher, wie sie die Welt regieren sollten. Es fehlte ihnen die unbefangene Dahingabe an das Gesetz und das rückhaltslose naive Mitleben im Geiste des Gesetzes.

Digitized by Google

Mit dem Golde kamen Habgier, Gewaltthat, Mord und Verrath in die Welt. Die Sage erzählt nämlich: Fafnir belegte den Besitzer des Goldschatzes (Hort) mit dem Fluche. Denn des Goldes wegen ward er ermordet, und seine Mörder, die eignen Brüder, brachten sich bei der Theilung des Schatzes um. Da trugen einst die Götter Stufen ungeschmolzenen Goldes (Gultweig) in die Asenburg, schmolzen sie und nannten sie nun machtvolle Gabe oder Heid. Diese ward zur Zauberin, bethörte durch Habgier den Sinn der Menschen, reizte sie zu Bösem, Ungerechtigkeit und Mord, und es entstanden Goldgier und Golddurst, die sich nie sättigten. Die Götter geriethen wegen Verrathes mit den Vanen in Streit und Krieg, und es entstand der erste Mord im Kampfgewühl.

Gebrochen war der Asen Burgwall,
Schlachtkundige Vanen stampften das Feld;
Da schleuderte Odin den Spieß ins Volk,
Da wurde Mord in der Welt zuerst.

Zwar machten beide Theile bald Frieden, aber seit das Böse einmal in die Welt gekommen war, wiederholten sich die Kriege, denn Bedrohte mußten sich wehren, oder die Guten Recht und Gerechtigkeit in Schutz nehmen. Seit die Menschen Eigenthum besaßen, befleißigten sie sich, dasselbe zu vermehren und geriethen in Versuchung, durch Unrecht sich zu bereichern. Die Gesetze, welche sich die Menschen zu gegenseitigem Schutze gaben, wurden oft mißachtet und übertreten von Starken und Mächtigen.

Es kamen ernste Zeiten. Die Winter wurden länger und länger und dauerten endlich acht Monate. So lange nämlich hielt der Eisriese Donars zermalmenden Gewitterblitz gefangen in der Tiefe der Erde, und der Sonnenlenker Freyr gab sein selbst sich schwingendes Schwert, die scharfen Sonnenstrahlen, und sein Roß dahin, welches unerschrocken durch die Waberlohe sprang, um den Besitz der Riesentochter Gerda zu erlangen. Später aber tödtete er ihren Bruder Beli, den brüllenden Sturmwind, der den Frühling zu vernichten drohte, daher fehlten ihm im großen Weltkampfe Schwert und Roß. Iduna wurde von Riesen geraubt und nur durch List zurückgebracht, Baldur von seinem Bruder, der blinden Kampfwuth, unabsichtlich erschossen und weilte im Reiche der Hel, und die gefesselten Weltungeheuer rissen

Digitized by Google

grimmiger und grimmiger an ihren Ketten, daß die Erde bis in die tiefsten Tiefen erbebte und krachte, Berge zusammenstürzten, das Meer hoch aufwallte. Nun erschienen beängstigende Zeichen, daß die Verfinsterung der Götter und der Weltordnung bevorstehe, der Kampf der weltordnenden Gewalten gegen die Vernichtung erstrebenden Elementarkräfte beginnen werde. Der Winter dauert dann drei ganze Jahre hintereinander, Raub und Mord nehmen zu, selbst Blutsverwandte und Brüder würgen sich aus Habgier, Vater und Sohn scheuen einander nicht, göttliche und menschliche Gesetze werden mißachtet. Sonne und Mond fallen dem verfolgenden Wolf in den Rachen, Finsterniß bricht ein, die Sterne fallen vom Himmel, Berge stürzen zusammen, so daß die Zwerge klagend und weinend vor den Felsklüften sitzen. Wälder brechen nieder, die Erde kracht und dehnt sich, daß auch die Ketten und Fesseln zerspringen, in denen die Weltungeheuer (Fenrir und Loki) gefangen liegen, die nun loskommen und gegen die Götter zum Vernichtungskampfe heranstürzen.

Es schwanden die Eide, Wort und Schwüre,
Alle festen Vorträge, jüngst trefflich erdacht.
Brüder befehden sich, fällen einander,
Geschwister sieht man die Sippe brechen,
Unerhörtes ereignet sich, großes Unrecht,
Beilalter, Schwertalter, wo Schilde krachen,
Windzeit, Wolfszeit, ehe die Welt zerstürzt.
Der Eine schont des Anderen nicht mehr.
Der Sonne Schein dunkelt in kommenden Sommern,
Alle Wetter wüthen. Im Vogelwalde
Sang der hochrothe Hahn Fialar,
Den Göttern gellend sang der mit dem Goldkamm,
Weckte die Helden beim Heervater,
Unter der Erde singt ein andrer,
Der schwarzrothe Hahn in den Sälen Hel's.
Ins erhobene Horn bläst Heimdall laut,
Odin murmelt mit Mimirs Haupt.
Yggdrasil zittert, doch steht noch die Esche,
Es rauscht der alte Baum, da der Riese frei wird,
Gräßlich heult Garm (der Höllenhund) in der Gnipahöhle,
Die Fessel bricht und Freki (der Fenrirwolf) rennt.

Bei der allgemeinen sittlichen Verwilderung kamen auch die bösen Mächte los, die Kinder des boshaften Loki, die als gefährliche Unge-

Digitized by Google

heuer in ihren eigenen Schlingen und Banden gefesselt lagen, wie sogleich wird erzählt werden. Es kamen frei der Fenrirwolf, die Midgardschlange, die Mächte der Hel zogen herauf, die Sturm- und Eisriesen schaarten sich zusammen, um die Weltordnung zu vernichten und in freier Willkür zu schalten, und die verzehrenden Feuerriesen, voran der beißende, in erstickenden Ballen sich dahinwälzende schwarze Rauch (Surstur), um die Welt ins Chaos zurückzustürzen. Endlich wird das Todtenschiff Naglfar, aus den Nägeln der Gestorbenen gemacht, flott und bringt die Riesen nach der Ebene Wigrid, die hundert Tagereisen breit ist, wo der letzte Kampf stattfindet. Ihr Name bedeutet daher Wahlstatt, zu der man reitet, und von der es kein Entkommen giebt, wie das Walserfeld der süddeutschen Sage.

Hrim (Riese) fährt von Osten, es hebt sich die Flut.
Jörmungandr (Midgardschlange) wälzt sich,
In Jotenmute (Riesenübermuthe)
Der Sturm schlägt die Brandung, der Adler schreit,
Leichen zerreißt er; Naglfar wird los.
Der Kiel fährt von Osten, Muspels Söhne (Feuerriesen) kommen
Ueber den See gesegelt, und Loki steuert.
Des Unthiers Abkunft ist all mit dem Wolf,
Steinberge stürzen, all Jotenheim ächzt,
Die Zwerge stöhnen vor steinernen Thüren,
Zur Hel fahren Helden, der Himmel klafft.
Schwarz wird die Sonne, die Erde sinkt ins Meer,
Vom Himmel fallen die heitern Sterne.
Glutwirbel umwühlen den allnährenden Weltbaum,
Die heiße Lohe beleckt den Himmel.

Die vom Gesetz aufgestellten Satzungen, welche auf die Herstellung eines sittlich geordneten Menschenlebens hinzielten, geriethen in Mißachtung, und die sittlichen Begriffe verfinsterten sich. Leidenschaften und rohe Naturmächte gewannen die Ueberhand; diese Ungeheuer zerrissen die Fesseln. Das aufzehrende Verderben Fenrir kam los und freute sich der Verwüstung und Vernichtung aller gesetzlichen Ordnung, wie Götter und Helden sie pflegten und schirmten. Die Menschenwelt vertilgt sich in unauslöschlichem Hader, die Naturwelt stürzt ins Chaos zurück, in welchem die Elemente blind wüthen, Sobald die Bande der Familie nicht mehr geachtet werden, Verwandte gegen Verwandte aufstehen, dann fällt die ganze menschliche Gesellschaft auseinander,

Digitized by Google

geht in Hader und Streit zu Grunde. Dann giebt es nichts Heiliges, Unverletzbares mehr. Dies war die erhabene Weltanschauung der Germanen, und daher waren sie allein fähig, die wahren Pfleger und Schirmer des Christenthums zu werden.

Das Weltmeer, Jörmundgandr, durchbricht Ufer und Dämme, verwischt den Unterschied zwischen Land und Meer, die Vernichtung als grimmer Fenrirwolf ergreift alles Lebende, Lüge und Bosheit walten als Loki, und alle Ordnung löst sich, alle Mächte verwildern zu Ungeheuern, und die Edlen, für Gesetz und Recht Kämpfenden unterliegen solchen Mächten.

Der Urriese Hrim führte auf dem Todtenschiff die Schrecken der Unterwelt herein in die Menschenwelt, Fenrir (die Vernichtung) sperrte den Rachen soweit auf, daß er zwischen Himmel und Erde klaffte, wie ein unabsehbarer Schlund. Verzehrendes Feuer sprühte ihm aus Augen und Nase, dem Rachen der Midgardschlange entdampfte tödtliches Gift und Schaum, unter dem Tritt der entfesselten Naturkräfte barst der Himmel, das innere vulkanische Feuer brach hervor und verzehrte alles Daseiende, und unter dem Einzug der zerstörenden Mächte zerbrach die Brücke Bifröst, welche den Verkehr zwischen Göttern und Menschen unterhielt. Heimdall, der Wächter der idealen Welt, stößt ins Horn und ruft Götter und Helden zum Todeskampfe gegen die zerstörenden Mächte, die sich gegen die gesetzliche Ordnung empören. Wodan sucht Rath am Brunnen der Weisheit, aber es giebt nur Kampf bis zum Untergange gegen die Bösen. Mit ihm ziehen die Einheriar aus und fallen allesammt im allgemeinen Vernichtungskampfe.

Wodan im Goldhelm und mit dem Speer Gungnir bewaffnet, reitet dem Fenrirwolf entgegen, Donar kämpft mit der Midgardschlange, Freyr mit Surtur, und Tyr (Ziu) mit dem Hund Garm aus der Höllenhöhle. Die Götter erliegen, aber auch die Ungeheuer fallen. Wodan wird vom Wolfe verschlungen, doch sein Sohn Widar tritt dem Wolfe mit dem Eisenschuh auf die Unterkiefer, ergreift die Oberkiefer und reißt den Rachen entzwei. Donar erschlägt die Schlange, fällt aber dann, von ihrem Gift betäubt, sterbend nieder. Freyr und Surtur, Heimdall und Loki fallen im Kampfe miteinander, und auch Tyr und Garm erlegen sich gegenseitig, aber im Widar, der Wieder-

Digitized by Google

geburt und Erneuerung, siegt die neue sittliche Weltordnung. Das Gute und Rechte als das wahrhaft Ewige kann nicht verloren gehen, sondern nach langem Kampfe muß es unentstellt wieder zur Geltung kommen.

Mit Wodan ging der gewaltthätige Herrscher unter, mit Donar der Bauernstand, der stets gegen die rohen Naturgewalten kämpfen mußte, bis er sie bewältigen lernte und das Meer an den Dämmen eine feste Schranke fand. Die Erde sank ins Meer, um sich verjüngt aus demselben wieder zu erheben. Freyr, der Gott des schönen sinnlichen Lebens, erstarb, da ein geistiges und ideales Leben erstand, welches die sinnliche Schönheit überwand und veredelte, und der Wächter der Weltgesetze sank, da fortan ein Wächter nach Ausrottung des Trugs und der Bosheit nicht mehr nöthig war. Auch der Kriegsgott Tyr schwand aus der Welt, nachdem Neid und Hader ausgetilgt waren mit Garm. Mit Widar begann die frische Naturkraft, die Urwald zu erzeugen vermochte, da sie unvergänglich ist. Sie siegt über die Vernichtung, die sich im Fenrirwolfe offenbart.

Auf den Weltuntergang folgt die Welterneuerung, denn das Böse ist ausgetilgt, das Gute aber wirkt auch nach dem Tode noch, da es gedeiht und Neues erzeugt.

Die Fluten fallen, der Aar fliegt darüber,
Der auf dem Felsen nach Fischen weidet,
Da sieht man auftauchen zum andernmal
Die Erd' aus dem Wasser und wieder grünen.
Die Asen einen sich auf Idafeld,
Uralter Sprüche sind sie da eingedenk,
Da werden sich wieder die wundersamen
Goldenen Tafeln im Grase finden,
Die in Urzeiten die Asen hatten.
Da werden unbesäet die Aecker tragen,
Alles Böse schwindet, Baldur kehrt wieder.
Ein Saal leuchtet heller als die Sonne,
Mit Gold bedeckt auf Grimils Höhe,
Da werden werthe Fürsten wohnen
Und ohne Ende der Ehren genießen.

Es kehren wieder aufs Idafeld Widar und Wali, Wodans Rächer, Modi (Muth) und Magni (Kraft), des Donar's Söhne und Rächer, aus dem Reiche der Hel kommt der fehlerlose Baldur und der schuld-

Digitized by Google

loſe Hödur zurück, und unter dem Weltbaume ſollten ſich Leben und Lebensſaft erhalten in der Perſon des Menſchenpaares Lift und Lifthraſir, denn das Leben an ſich iſt und bleibt ein unerſchöpfliches.

Widar und Wali walten des Heiligthums,
Wenn Surturs Lohe loſch,
Modi und Magni ſollen Miöllnir (Hammer-Zermalmer) ſchwingen,
Und zu Ende führen den Krieg.

Selbſt eine Sonnentochter wird geboren und wandelt jung und ſchön die alten Pfade der Mutter, über die geſühnte und erneute Welt aber waltet ein ungekannter und ungenannter Gott als oberſter Richter. „Alle Menſchen, die wohlgeſittet ſind, ſollen mit dieſem leben in Gimil, aber die Böſen fahren zur Hel und danach gen Niflhel unten in der neunten Welt. Doch die Nachkommen Lif's leben von Morgenthau, da ſie die grobſinnlichen Bedürfniſſe abgelegt haben."

Das Idafeld iſt das verlorene und wiedergewonnene Paradies, Wingolf die alte Trinkhalle der Götter wird zum Freudenſaale und der Gimil als Palaſt im dritten Himmel der Freuden- oder Heilsberg. Dagegen gab es für Mörder, Meineidige, Lügner auch eine Hölle voll Sümpfe, Giftflüſſe am Leichenſtrand (Naſtrand).

Einen Saal ſehe ich der Sonne fern
In Naſtrand; die Thüren ſind nordwärts gekehrt.
Gifttropfen träufeln durch das Getäfel,
Aus Schlangenrücken iſt der Saal gewunden,
Da ſaugt Niddhöggr der Entſeelten Leichen,
Ein Strom wälzt oſtwärts durch Eiterthäler
Schlamm und Schwerter, der Slidur heißt.
Im ſtarrenden Strome ſtehn da und waten
Meuchelmörder und Meineidige,
Wer mit Unwahrheit den Andern verlügt,
Wird ſchmerzenvolle Strafen ausſtehn.

Es lag nahe, daß chriſtliche Dichter, die den Muspilli und Heliand (900 n. Ch.) dichteten, ziemlich getreu den heidniſchen Weltuntergang wiederholten als Kampf des Antichriſt mit dem Elias, wie auch heute noch unſere Vorſtellungen und Ausdrücke für Himmel und Hölle den uralten Bildern entlehnt ſind. Wir ſprechen von Himmel- und Höllenfahrt, weil Götter und Helden dorthin ritten, ſprechen

Digitized by Google

vom Höllenpfuhl, himmlischen Freudensaal, vom Throne Gottes, von den Apostelstühlen, von den Pforten des Himmels und der Hölle, von Höllendrachen, geben dem Michael und Georg eine Lanze als Drachentödtern u. s. w. Der Teufel heißt der Altfeind in der Erinnerung an die Midgardschlange, und Muspilli, wie das altbairische Lied heißt, bedeutet Weltbrand gleich dem altnordischen Ausdruck Surturlohe. Im altsächsischen Heliand heißt es gar: „Das Weltfeuer kommt wie ein Dieb in der Nacht heimlich geschlichen", wie wir noch von großem plötzlich hereinbrechenden Unglück sagen.

Erinnerungen und Nachbildungen des großen Weltkampfes sind unsre Sagen von verzauberten Helden, die im Berge schlafend den letzten großen Rettungskampf erwarten, zum Theil sind sie in den Umzug des wüthenden Heeres entstellt. Jene Helden erwachen, wenn die Zeit der Welterneuerung bevorsteht, als die man sich bald die Herstellung der vollen kaiserlichen Macht und Herrlichkeit, bald die Eroberung des h. Grabes, bald die Besiegung der Türken dachte. In Zeiten der Noth erwartet jedes große Volk, so lange es nicht an sich selbst verzweifelt, wunderbare Hilfe von seinen Göttern. Selbst die Jungfrau von Orleans berief sich auf uralte Weissagungen und auf den ihr von Gott zugewiesenen Beruf.

Da der Deutsche Gesetz, Zucht und sittliche Ordnnng in Familie und Gemeinde für die Säulen des Volksstaates, für den nährenden und schirmenden Weltbaum hielt, so galt es ihm für die heiligste Pflicht, den Göttern im Kampfe gegen die weltzerstörenden Mächte und deren Empörung gegen die Fesseln des Gesetzes beizustehn. Jeder Mannhafte, der die Waffen zu führen vermochte, trachtete daher danach, im Kampfe zu fallen, um sich den Einheriar zuzugesellen. Um aber den drohenden Weltuntergang aufzuhalten, beschnitt man dem Todten die Nägel, damit das Todtenschiff Naglfar so spät als möglich fertig werde, wogegen man die Lederstreifen wegwarf, die beim Ansetzen der Schuhspitze und Hacke übrig beiben, weil Widar aus ihnen den Schuh macht, mit welchem er auf den Unterkiefer des Fenrirwolfes tritt, um demselben den Rachen aufzureißen.

Vielleicht hätte der Glaube an den oft prophezeihten Weltuntergang nicht so allgemeine Verbreitung gefunden, wenn uns nicht dunkele Erinnerungen an die Götterdämmerung oder Götterverfinsterung im

Digitized by Google

Gedächtniß geblieben wäre. Unsere Welt ist eine unvollkommene, daher die Ueberzeugung, daß sie vergehen und eine bessere, vollkommenere an ihre Stelle treten muß. Was einen Anfang hatte, muß ja auch ein Ende nehmen. Dieser düstre Gedanke geht schattenwerfend durch die thaten- und siegglänzende Welt unsrer Heldensage. Auch am Vollkommensten haftet ein Makel, ein Flecken. Der sittenreine Siegfried gestattet sich, um dem Freunde gefällig zu sein, eine Lüge, und diese wird die Ursache des Todes des Unverwundbaren; sie war der unbeschützte Fleck des Hornhäutigen. Im Ragnarokr ist die Tragödie der Menschheit vorgebildet, und es ist erfreulich, daß unsere neuesten Dichter (Hebbel, Geibel, Jordan, Dahn) ihre Stoffe aus dem unergründlichtiefen Brunnen der Götter- und Heldensage nehmen, wie es Dänen und Schweden schon früher mit so großem Erfolge gethan haben.

Die Götterwelt im alten und neuen Glauben.

So unzureichend auch im Einzelnen unser Wissen von der deutschen Götterwelt sein mag, so darf doch soviel als erwiesen betrachtet werden, daß die Götter und Göttersagen allen germanischen Stämmen gemeinsam waren und das auch unser Eigenthum ist, was z. B. isländische, dänische und schwedische Sagen und Volkslieder aufbewahren. Diese haben sich eben länger erhalten, sind sehr bald von einzelnen Männern gesammelt, denen sie gefielen, wogegen die unsrigen verloren gingen.

Diese Thatsache schließt aber die andre nicht aus, daß große Stämme sich mancherlei Abweichungen erlaubten, in den verschiedenen Gegenden keltische, slavische und romanische Einflüsse sich geltend machten und Umänderungen bewirkten. Die Germanen waren ja über fast ganz Europa verbreitet, wohnten hier in Gebirgen, dort in Ebenen oder am Meere, und solche Umgebung blieb nicht ohne Wirkung für Ausbildung der Sage nach einer gewissen Seite hin. Dem Meeranwohner erschienen die Welt, Himmel, Jahreszeiten, Winde u. s. w. anders als dem Binnenländer; der friedliche Ackerbauer bevorzugte andere Gottheiten als der kriegerisch gesinnte Eroberer. In Schweden verehrte man vorzugsweise den Sonnengott Freyr oder Fro, die freien

Digitized by Google

Bauern Norwegens machten den Riesenbekämpfer und Bauernbeschirmer Thor zum Hauptgott, die räuberischen Dänen und eroberungssüchtigen Deutschen die Kriegsgötter Wodan und Ziu. Finden wir also zwei gleichartige Gottheiten, so dürfen wir annehmen, daß dieselbe Person nur verschieden benannt ist, oder daß man in einzelnen Gegenden das Wesen einer Gottheit bald weiter, bald enger auffaßte, daß z. B. Isis, Zisa, Nehalennia und Nerthus vielleicht ein und dieselbe Göttin bezeichnen, Holda und Frigg oder Bertha dieselbe Göttin darstellen.

Endlich ist es dem germanischen Glauben ergangen wie jedem anderen: es hat einen alten und einen neuen gegeben, d. h. die Urbegriffe haben sich mit der Zeit umgestaltet, berichtigt, erweitert, sind schärfer gefaßt, und mit ihnen wandelten sich die Götter um, namentlich traten an die Stelle der uralten Elementar- und Naturgötter sittliche Wesen, menschliche Eigenschaften und Bestrebungen. Es verschwanden daher uralte Götter bis auf den Namen, andere erscheinen in alter und neuer Bedeutung. Ursprünglich mag man die Elemente verehrt haben, aus denen dann Riesen wurden; nach ihnen walteten die Vanen als Luft- und Wettergottheiten, bis sie zu Elfen und Zwergen herabsanken. Dann treten die Asen ein als gesetzlich geordnete Welt, nehmen Vanen in sich auf, bekämpfen die Riesen, führen auch bei den Menschen eine gesetzliche Gesellschaftsordnung ein und werden schließlich zu sittlichen Mächten des Geschichts- und Kulturlebens. Man verehrte nicht mehr die Macht der Natur, sondern den Geist derselben, der in ihren Gesetzen waltet. Bald erweiterte, bald verengte sich der Amtskreis eines Gottes, und Einer vertrat dann zugleich mehrere alte Götter oder griff hier und da in die Thätigkeit eines sinnverwandten Gottes ein.

Einige Beispiele werden dies erläutern. Als Götter werden genannt: Odin, Thor, Baldur, Tyr, Bragi, Heimdallr, Hödur, Vidar, Vali, Forseti, Uller, aufgenommen wurden der Vane Niördhr und der Riese Loki. Als Göttinnen standen neben der vielnamigen Frigg noch Saga, Gefion, Fulla, Freyja, Siöfn, Lofn, Wara, Hlin, Syn, Snotra, Gna u. s. w. Die Edda nennt aber drei Urgötter Odin, Vili und Ve als Söhne des Riesen Bör; doch werden auch statt Vili und Ve, deren nirgends weiter gedacht wird, andre als Urgötter genannt, z. B. Loki und Hödur, die später wieder eine untergeordnete

Digitized by Google

Stellung einnehmen. An die Stelle der drei Urgötter setzt die Legende drei Erzengel: Raphael, Gabriel und Michael. Weil diese Götter die Urmenschen aus Bäumen schufen, so sagt das Sprüchwort noch: die Kinder kommen aus hohlen Bäumen; oder: dieser Mensch ist aus hartem Holze geschnitzt; die Menschen wachsen auf Bäumen, die Mädchen entstehen aus Rosmarienbüschen, die Knaben aus Kohlhäuptern, und in Rom soll der Antichrist aus einem Marmorblock geschaffen werden, goldene Haare auf zwei Wirbeln und grüne Fußsohlen haben, wie es vom Urriesen erzählt wird.

Den Odin verglichen die Römer mit Mercur, in der Edda hat er an hundert Namen, unter denen er auf Erden auftrat, oder die sich auf Vorfälle beziehen, von denen wir nichts Näheres wissen. Er gestaltete das Chaos in eine organisch geordnete Welt um und war der Lufthimmel mit seinem Licht, seiner Wärme, Wolken und Gewittern, daher mächtig in allen Elementen. Aber als Kriegsgott war er auch Schwertgott wie Tyr oder Saxnot, und die Geten verehrten den Schwertgott Zamolxis als oberste Gottheit.

Odin war aber auch das Sonnenjahr, und sein achtbeiniges Roß Sleipnir bezeichnet vielleicht die acht Weltgegenden der Windrose, durch welche der Erdkörper sich bewegt. Er ist der in Ewigkeit ruhig waltende Allvater, insofern er die Weltordnung in gleichem Gleise erhält. Aber da die Welt in der Entwickelung begriffen ist, so bezeichnet er den zu steter Unruhe antreibenden Thatendrang, den erregenden Geist des geschichtlichen Lebens, der nach Kampf verlangt, sich dabei aber endlich aufzehrt, weil eine That die andre zur Folge hat. Er kommt daher im Weltuntergangskampfe um, wo er auf einem Schimmel reitend als König mit weißem Barte erscheint. Als Vorzeichen des Unterganges gilt es, wenn eine rothe Kuh (Loki) von dem Feuerriesen über eine Brücke geführt wird, denn die Wärme der Lebenskraft zehrt die Dinge auf und schwindet mit diesen.

Niördhr, der als Held Hartung und Hadding wieder erscheint, der milde Vanengott, bewohnt das Marschland, von wo aus der Seeverkehr leichter ist, welches aber auch durch Ueberschwemmungen leidet. Daher wist ihm Loki (der warme Lenzwind) vor, er müsse den Töchtern der Eisriesen, d. h. den durch Schneeschmelze angeschwollenen Gebirgsflüssen, das Nachtgeschirr halten. Hat Loki den Frost vertrieben, so

Digitized by Google

kann Niördhr die flache Küste im Sommer in Ackerland verwandeln. Niördhr's Frau, die Gebirgsriesin Scadi, bedeutet die Elster, die im Frühjahre erscheint. Die Ditmarsen sagen daher, ihr Land werde erst frei, wenn ein dürrer Baum im Lande grünt, auf dem eine Elster nistet und 5 Eier ausbrütet. Wie Scadi vor Niördhr, so floh die Riesin Helga (Steinbrechpflanze) vor Donar ins Gebirge, um dort in stiller Abgeschiedenheit zu leben. Und wie Scadi sich den Gemahl wählt nach dem Fuße, den sie allein sehen darf, so wird Hadding von einem Riesen ins Bein verwundet, worauf ihm Ragnild die Wunde verbindet, in die sie einen Ring legte. Als sie nun einen Gemahl sucht, wählt sie den mit der Beinnarbe, der aber wie Niördhr nicht im Gebirge bei ihr wohnen will, sondern am warmen milden Meeresstrande.

Ein anderes Beispiel liefert die vielgestaltige Irminsage. Buri und Bör, die Steingeborenen, hatten zum Sohn den Tuisco, d. h. den Erdgeborenen, und einer von dessen Söhnen war Irmin oder Herman, der als Kriegsgott Ziu unter den Göttern erscheint. Zu Karl's des Großen Zeit sang man im Sachsenlande:

Hermen sla Dermen (Harfensaiten),
Sla Pipen (Pfeifen), sla Trummen (Trommeln),
Der Kaiser will kummen
Met Hammer und Stangen (Spießen),
Wil Hermen uphangen (aufhängen).

Herman (Armin) der Cherusker ist uns als tapfrer Krieger bekannt und ein würdiger Vertreter des Kriegsgottes. Der Thüringerkönig Hermanfried (Irmenfried, Irnvrit) und der Gothenkönig Hermanrich gehören aber noch der Mythe an und dürfen kaum für historische Personen gehalten werden. Von Irmin stammen die Hermunduren oder Irmanduren ab, aus denen der Name Duringen (Thüringer) wurde. Irminsweg hieß die große Heerweg- oder Kriegsstraße, aber auch die Milchstraße. Die grünen Wege der Irminstraße zogen die Könige, um sich huldigen zu lassen, denn sie führten zu einem Kreuzwege (Schneidepunkte der Hauptstraßen), wo man Volksversammlungen hielt, und dort die Irminsäule (Rolandssäule) errichtete als Zeichen der geheiligten Ding- und Opferstätte. Von der Irminsäule gingen vier Straßen durch das Land, deren Namen Irminsstraße

Digitized by Google

sich noch in Schweden und England erhalten hat. Irmin ist daher ziemlich gleichbedeutend mit Wodan, dagegen erinnert Iring an Zio, den Kriegsgott. Als Heimdall einst auf Erden erschien, nannte er sich Rigr, er ging die grünen Wege und bewachte die Regenbogenbrücke. Wie sich in Irmin Erinnerungen an Wodan und Zio vermischen, so ist Siegfried Baldur-Freyr, Dietrich Thor-Freyr, Ecke halb Riese, halb Held, Karl der Große und Roland Nachbildungen Siegfrieds und Dietrichs. Uote (Oda, Edda, Urmutter), Mutter von Nibelungen und Gemahlin von Helden uralter Sagen, bedeutet die Urzeugung in Gestalt einer Schlange. Hildebrand, ihr Gemahl, führt daher eine Schlange und drei Wölfe im Wappen, heißt der Alte und vertritt den Wodan in der Heldensage.

Man wird aus diesen wenigen Beispielen erfahren, wie schwer es ist, aus dem Gewirr von Namen und Sagen das Bedeutsame, Ursprüngliche herauszufinden. Grimm mustert oft erst ein halbes Dutzend deutscher Mundarten, ehe er entdeckt, welches die Urform und Urbedeutung eines Namens war, wie, wo und warum derselbe abgeändert wurde. Uhland überblickt die Sagen aller arischen Völker, um zu erkennen, wie weit die germanische Auffassung sich denselben anschließt.

Die Germanen dachten sich die Welt als eine gesetzliche Ordnung der Dinge und Elemente. Erhalter dieser Gesetzlichkeit waren die Asen als ewig waltende Mächte, die sich täglich auf dem Idafelde als der Gerichtsstätte versammelten, um sich von den Dingen der Welt zu unterrichten und zu berathen, was zu thun sei, wenn die bestehende Ordnung irgendwie bedroht wird. Als die ordnenden, waltenden Mächte hießen die zwölf Asen Regirn (Rathhelfer und Walter), wogegen das wechselnde, veränderliche Naturleben im Weltbaume dargestellt war, dessen Wurzeln in der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft lagen, unter denen Lebensbrunnen entquollen und die Zeitgöttinnen das Schicksal der Helden spannen. Was der Zeit angehört, d. h. in der Zeit entstand, ist den Nornen (Schicksalsgöttinnen) verfallen, also auch die Götter und die Welt. „Alles, was entsteht, ist werth, daß es zu Grunde geht.“ Die Urstoffe verbinden sich zu Gestalten und Wesen, um sich dann wieder zu trennen, worauf die Wesensgestalten verschwinden.

Digitized by Google

Da Götter am Strahlenſcheine um das Haupt kenntlich waren, ſo erhielten die Heiligen einen Goldring um den Kopf, legten Könige einen Goldreif um das Haupt, woraus ſpäter eine Krone wurde. Bei den Göttern war alles golden; was ſie berührten, wurde zu Gold, und daher nennt das Volksmärchen den Himmel oder Walhalla das goldene Haus, nennen wir alles Schöne und Vorzügliche golden, ſprechen von goldenen Berg, vom goldenen Zeitalter, goldenen Träumen u. ſ. w. und meinen damit das Göttliche, Vollkommene.

Götter gingen ſchnell und dröhnend, um ſie her rauſchte es. Sie erſchienen und verſchwanden urplötzlich und glichen in ihrer Schnelligkeit fallenden Sternen. Sie nahmen zuweilen Thiergeſtalt an, am liebſten die eines ſchnellen beſchwingten Vogels oder eines Inſects, weshalb denn ihre Carricatur, der Teufel, als Rabe, Kuckuk, Elſter, Bock, Pudel, Katze, Fliege u. ſ. w. erſcheint. Beim Weggehen erkennt man die Götter an den herrlichen Schultern, am glänzenden Nacken, an der wohlgeformten ſchimmernden Ferſe u. ſ. w., wie den Teufel an dem Pferdefuße, am Bockshorn, Bocksohr. Da die Götter auf Pferden reiten, mit Böcken und Katzen fahren, ſo bedienen ſich Teufel, Zauberer Hexen derſelben Thiere zum Ziehen oder Reiten oder begnügen ſich mit einem Beſenſtiele, einer Ofengabel, welche die Stelle eines Wunſchmantels oder Sleipnirs des Odin (Wodan) vertreten. Bewegt ſich ein Gott durch die Elemente, ſo entſteht ein Schall. Götter wurden krank und ſtarben, wie die Legende auch Gott krank werden läßt. Die Götter brauchten bei Erkrankungen Zauberformeln oder ein einfacheres Mittel und man mußte ſie zum Lachen bringen, weshalb man Gaukler holte, die durch ihre Späße die Lachmuskeln reizten, und ein Kranker, der noch lachen kann, darf der Geneſung ſicher ſein. Im Märchen wird daſſelbe Mittel bei kranken Königstöchtern angewendet, die denjenigen heirathen wollen, der ſie zum Lachen bringt. Heiterkeit des Gemüthes empfehlen ja heute noch unſre Aerzte dem Kranken.

Das Verhältniß der Aſen zu den Vanen blieb ein unklares, wir wiſſen wenigſtens wenig von denſelben, da ſie als bloße Naturgötter von den Aſen verdrängt wurden. Ebenſo fehlen uns ausreichende Nachrichten über Alfheim, die Elfenwelt, das alte Vanenreich.

Obſchon die Germanen ihren Göttern nicht die ſittlichen und ſinnlichen Schwächen andichteten, wie die Hellenen ſie von ihren Göttern

Digitized by Google

erzählten, so erscheinen doch die Asen durchaus menschlich, namentlich erzürnen sie sich heftig, erweisen sich aber den Menschen gern freundlich und hülfreich. Die Germanen konnten sich so schwer von dem Glauben an ihre Helfer trennen, daß selbst christliche Priester noch den alten Göttern opferten, zugleich auch tauften, weissagten und zauberten. Manchen heidnischen Gebrauch wandten sie als Strafe an, errichteten z. B. den Galgen an Kreuzwegen, den heidnischen Opferstätten, hingen Verbrecher mit Wölfen oder Hunden auf, schleiften Verurtheilte auf der Kuhhaut nach der Richtstätte, weil diese Strafen als heidnische Bräuche für besonders schimpflich galten. Selbst die Legende behielt den Osten bei als Riesenland, den Westen als Heimat der Schwarzelfen oder Zwerge, den Norden als dunkles Nebelheim und den Süden als Feuerwelt, und über der platten Erdscheibe wölbte sich der Himmel mit der ummauerten Götterburg.

Das Vanenreich und die Vanen Freyr und Kvasir.

Nach altem Glauben gab es nur Asen als Vollgötter, neben und unter ihnen wirkten Vanen, Lichtalfe, Riesen und Zwerge als waltende Mächte am Leben und Bestehen der Erde. Die Asen als Geistesmächte regierten die Welt und waren Gebieter über die Naturmächte und die Kräfte der Stoffe, um deren zerstörende Gewalt zu zügeln, aber auch das Wachsthum der Pflanzen und Erze zu fördern. Die Alfen webten und schwebten in den Schwingungen des Lichtes, die Vanen in den milden, wohlthuenden Stimmungen und im erfrischenden Weben der Luft und des Wetters. Sie wohnten im Luftraume Vanheim, und ihr Stammvater Niörd (Niördhr) gebot über milden Wind, stille See und sanftes Feuer. Skadi, die Schirmerin der Jagd im Gebirge und seine Gemahlin, war die Tochter des Sturmriesen Thiassi, er selbst wohnte an der Schiffsstätte Noatun, wo ihn Seefahrer und Seefischer anriefen, damit er guten Fahrwind gebe. Doch oft ward er von den Wolken, den Töchtern des Meerriesen Hymir's, übergossen mit kalten stürmischen Regengüssen, wenn sie in sein Luftgebiet eindrangen. Unwetter als Störung des Fischfangs ward von Riesen-

Digitized by Google

weibern gesandt. Sein Sohn Freyr, der Leuchtende und Klare, waltete über Regen und Sonnenschein, die der Erde Frucht schenken, und ward unter die Asen aufgenommen, damit er als Fro die Sonne lenke und sonnendurchstrahlte milde Luft schaffe. „Die Götter schenkten ihm Alfheim als Zahngebinde.“

Alfheim, das Land zwischen Gautelf und Raumelf, war Heimat der Lichtgeister (Alfen), aber auch der lichten Ströme Elf oder Fluß, und des Schwanes Alf. Aus ihm stammen die uralten Könige Norwegens. Denn Delling (Dämmerung) hatte einen Sohn Dag von Sol, der Tochter Mundifari's, und eine Tochter Svanhild Goldfeder. Diese hatte der König Alf vom Stromlande Alfheim geheirathet. Ihr Sohn hieß Svan der Rothe, von dem wieder Säfari oder schwimmender Vogel abstammte. Alfheim war aber auch die Heimat der Vanen, denn Freyr's Eber Goldborste rennt durch Luft und Meer und erleuchtet die dunkelste Nacht. Freyr brachte der Luft Sonnenkraft und thauige Weichheit, seine Schwester Freyja aber durchschwebte dieselbe im Falkengewand, ließ aber auch goldene Thränen niederfallen und trug den Abend- und Morgenstern als Halsschmuck. Sie war die sommerliche Luft, die im Herbst aber den rauhen Wintermächten hingegeben wird. Der Wanderfalke als Frühlingsbote galt für ihren Liebling, denn mit ihm kamen schöne frühlingslange Tage, besonders wenn ihm günstiger Wind unter beiden Schwingen steht. Im Frühjahre steigt und fliegt er am höchsten. Freyja und ihr Bruder ließen Gräser und Kräuter wachsen, von denen sich die Heerden nährten, weshalb der Landmann die milden Vanengötter als Spender nahrhafter Weiden verehrte, da ihn ja die Heerde mit Milch und Fleisch versorgen mußte.

In den uralten Zeiten bestand der Reichthum der Hofbesitzer in Viehheerden und Frucht. Man nannte den Reichthum daher gradezu Stier oder Milchkuh, auserlesenes Vieh hieß Kleinod. Werthvollen Pferden und Ochsen gab man dem Heerdenernährer Freyr zu Ehren den Namen des Gottes. Der Schwedenkönig von Upsala nahm eine geweihte Kuh gar mit in die Schlacht, und auf den Borsten des heiligen Ebers legte man am Julabend Gelübde ab. Freyr segnete ja mit mildem Schein Wiesen und Felder, ernährte also die Heerden und war Schirmer des Viehstandes. Noch heute berechnet ja der

Digitized by Google

Bauer seinen Reichthum nach der Zahl der Viehhäupter, die er im Stalle hat; er unterscheidet Anspänner und Kuhbauern und Käthner. Die alten Helme (Grima oder Larve) hatten vorzugsweise die Form eines Adlers oder Ebers und hießen auch wohl Kriegseber, wie selbst Wodan einen solchen Gold- oder Adlerhelm und Freyja ein Eberbild am Helme trug.

Die alten Dichter nennen den lichtstrahlenden, weltumfangenden Himmel gradezu Helm und verstehen unter Windhelms Brücke den gerötheten Luftsteig, auf welchem die Einheriar Abends nach Walhalla zurückreiten. Der Himmel hieß bei den Vanen Windweber, die Wolke Windfloß, das Feuer Schweifer, denn sie achteten auf jede Luftbewegung, auch wenn Frigg's Roß Hufaufwerfer durch die Luft rannte. Da die bewegliche Luft Alles umfließt und durchdringt, so sind die Vanen neugierig, vielkundig und Weissager, die man als Wissende gern um Rath fragt.

Der Vane Freyr oder Fro ward als der drittmächtigste Gott von allen Deutschen verehrt; neben Thor ist er der milde leutselige Luftgott der Sommerzeit, wogegen Thor den streitbaren Gott des Sommerlebens darstellt. In Schweden ward Freyr am höchsten verehrt, von ihm wollten die schwedischen und norwegischen Könige abstammen, wogegen die dänischen ihren Ursprung von Odin ableiten. Im Tempel zu Upsala standen die Bildsäulen Thor's und Freyr's, und in der Mitte die Odin's. Denn um den Hielmar- und Mälarsee herum breitet sich eine weite Ebene mit fruchtbarem Getreideboden aus, weshalb sie und Upsala dem milden Freyr geweiht war, und man an der Opferstätte zu Upsala im hochgezimmerten Tempel reiche prachtvolle Feste feierte. Die suevischen Aestier an der Ostseeküste waren ein friedliches Ackerbau- und Schiffervolk, die auch den Bernstein fischten, und dem Ostgothen Ermanrich ablieferten, dem sie unterthan waren. Sie verehrten vorzugsweise den Niörd und die Nerthus (Erde).

Vielleicht bestand Freyja's vielgerühmter Brustschmuck Brosing aus Bernstein, wie Hama oder Heime einen solchen vor Ermanrich rettete, worauf ihn die Dänenkönigin dem Beowulf als kostbarstes Kleinod überreichte. Aus diesem ward der Amalungen (Gothenhelden) Kleinod oder Hodd und der Nibelungen Hort. Sollte der Name Brosing

Digitized by Google

vielleicht vom Worte Prusi (Preußen) abstammen, so könnte er Kleinod oder den Schatz der Preußen bedeuten. Indessen vermag man nicht vollständig zu deuten, was unter Brosing zu verstehen ist.

Die Vanen waren zwar vielkundig, da die warme Luft Alles durchdringt, aber den durchdringenden, das Wesen der Dinge erfassenden Geist besaßen nur die Asen. Die Mythe lehrt daher, Geist und Begabung, Verstand und Rede verleiht Odin den Menschen, denn im Dichtertranke besitzt er selbst die Fülle geistiger Erweckung. Unsre Vorfahren wußten sehr wohl, daß der Geist herrscht, daß er dem Schall der Worte und Rede erst Macht und wunderbare Kraft verleiht. In der Luft erzeugt sich der Schall, daher war Hönir, der wohltönenden Laut verleiht, ein Vane; doch erst als Odin seinen belebenden wissenden Geist hineinlegte, entstand die zaubermächtige Sprache der Asen, nachdem Lodr (Loki) ihr Form und Gestalt des Liedes gegeben hatte. Wegen seiner weitschallenden Stimme schrieb man dem Hönir schnelle Schritte und lange Füße zu, doch verlor er und Lodr sich aus der Sage, da der liedergewaltige Odin Beide vertrat.

Nur in einigen Volksliedern, die man noch im vorigen Jahrhundert auf den Farör sang, hat sich die Erinnerung an jene Götterdreiheit erhalten. Einst stieg ein Riese, als eine finstre blitzende Regenwolke das Land bedeckte, aus dem Boden und forderte einen Bauer auf, mit ihm um Leben und Tod zu würfeln. Der Bauer besaß Sieghandschuhe, wie Thor, und gewann das Spiel. Der Riese kaufte sich vom Tode dadurch los, daß er dem Bauer bis zum Morgen, wie der Fischprinz des Märchens, ein prächtiges Haus, gefüllt mit allen erdenkbaren Vorräthen, baute. Darin wohnte der Bauer, freute sich der Fruchtbarkeit, welchen die Regenwolke des Riesen hinterließ, und ward wohlhabend. Im Uebermuthe des Glücks versuchte der Bauer aber noch einmal das Spiel, verlor und sollte nun den Sohn hergeben. In der Angst wendete sich der Bauer um Hilfe an Odin, Hönir und Loki. Diese sagten ihm Hilfe zu. Odin ließ in der Nacht ein weites Saatfeld aufwachsen und barg den Knaben als Gerstenkorn mitten in einer Aehre, die mitten im Acker stand. Der Riese schnitt mit scharfem Schwerte das Getreide ab und raffte es zusammen. Doch das gesuchte Korn entschlüpfte seiner Faust, und Odin brachte es zum Vater zurück. Wie nun der Riese wieder erschien, verwandelte

Digitized by Google

Hönir den Knaben in eine Schwanfeder, die er am Halse des einen von sieben Schwänen barg. Der Riese schlug dem Schwane den Hals ab, dabei fiel das Federchen zur Erde, welches Hönir dem Vater zuführte. Doch der Riese erschien zum drittenmale. Da nahm Loki den Knaben, ruderte aufs Meer, fing drei Flundern und setzte den Knaben als Eikorn in den Rogen der einen. Der Riese fing die Fische, durchsuchte den Rogen, doch das Ei entschlüpfte ihm, und als er ihm im Sande nacheilte, ward er matt und von Loki erschlagen. Der Bauer hatte sich also trotz schlimmer Witterung und harter Winter durch Landbau, Vogel- und Fischfang das Leben erhalten. Das ist der Sinn der Sage.

Den Vanen Kvasir verdanken die Asen den begeisternden Dichtertrank. Als nämlich Asen und Vanen in Streit gerathen waren und sich dann versöhnten, gaben sie sich gegenseitig Geiseln. Da die Asen gedanken- und bilderreiche Sprache reden, die Vanen aber nicht, so ward Hönir als Redner und Dolmetscher Geisel. Weil er jedoch nur wohlklingende Worte machen konnte, so gaben ihm die Asen den weisen Mimir mit, der alle Dinge von den Urzeiten her kannte. Die Vanen machten den Hönir zum Häuptling, der aber bei Berathungen nie zu einem Entschlusse kommen konnte, wenn ihm Mimir nicht einen solchen eingab. Daher nannten ihn die Vanen einen furchtsamen Oelgötzen, setzten ihn ab, schlugen dem Mimir das Haupt ab und sandten es den Asen zu, wie dies die Mimirsage erzählt. Jedes Volk muß seine Vergangenheit kennen, wenn es sein Wesen begreifen und in der Gegenwart mächtig sein will. Hönir blieb daher ohne Mimir ein rathloser Schwätzer und Wortmacher, denn ohne Kenntniß des Vergangenen kann man die Gegenwart nicht richtig beurtheilen.

Wodan oder Odin.

Dieser von allen germanischen Stämmen hochverehrte Gott hieß nach der Mundart Wodan, Wuotan, Guodan, Gudan, Woden, Weda, Odin, Othin und in Graubünden bedeutet Wut heute noch Götze. Weil man ihn auch mit Fro (Herr) anredete, dieses dann in Fru

Digitized by Google

oder Frau verdrehte, so entstand der falsche Name Fru Gaude, Frau Gode, Frau Wol u. s. w., womit man Odins Gemahlin meinte.

Da der Name Wodan mit Wehen, Waten, Wut u. s. w. zusammenhängt, so bedeutet er den Alles durchdringenden Athem, den Alles belebenden Geist, den schöpferischen Verstand und die geistige Gottheit. Ursprünglich mochte er die Alles umfließende, durchdringende, belebende Luft bezeichnen, weshalb ihn oft Ungestüm und heftiger Trieb (stürmischer Thatendrang) ergreifen. Der die Menschen belebende Athem besteht aus Luft, erzeugt den Geist, welcher ein der Luft gleich geartetes Wesen zu sein scheint, weshalb Wodan auch den allbelebenden Geist, den weltbeherrschenden Gedanken bedeutet. In seinem Walten lag etwas Wildes, Ungestümes, Gewaltthätiges, denn er mußte die Elementarmächte der Natur, des Geistes und Staates in Ordnung und Fügsamkeit erhalten, daher zu stetem Kampf bereit sein, um die Weltordnung zu schützen und zu vertheidigen, wogegen Donar dieselbe durch Stände- und Familiengründung sowie durch Verbreitung von Ansiedelungen zu festigen strebte. Wodan begünstigte das kriegerische Wanderer- und Abenteurerleben, Donar friedlichen Landbau. Dieser war Wodan's Sohn, weil nur der Tapfere den Landbau zu schützen vermag und das zur friedlichen Lebensordnung verwendet, was der Eroberer mit Gewalt nahm.

Wodan als die alldurchdringende, schaffende und bildende Kraft ordnete die Welt nach sittlichen, geistigen Gesetzen; aber der widerstrebenden Elemente im Natur- und Menschenleben waren viele, er bedurfte daher Götter und Helden als Gehilfen, um die feindlichen Mächte niederzuhalten. Der Germane wußte recht wohl, daß das menschliche Leben in einem steten Kampfe um Recht und Freiheit besteht. Wer diese nicht vertheidigen kann, wird der Knecht Anderer. Daher war das ganze Volk waffengeübt und streitbar, zertrümmerten die Germanen das Weltreich der Römer und ist Deutschland niemals von Fremden erobert. Selbst Napoleon I. benutzte bei seinen Kriegen gegen das deutsche Reich stets Deutsche gegen Deutsche, da er wohl wußte, daß diese nur durch sich selbst konnten besiegt werden. Kein Volk hat sein Vaterland und seine religiöse Ueberzeugung so tapfer und so ausdauernd vertheidigt als das deutsche, in welchem der Heldengeist Wodans noch lebendig wirkt und mit Thatkraft segnet.

Digitized by Google

Diesen mannhaften, zur Vertheidigung von Heimat, Freiheit und Recht stets bereiten Geist vergegenwärtigte Wodan den Germanen. Er verlieh den Menschen Gestalt, Schönheit, die Gabe der Dichtkunst, die Lenkung des Krieges und Sieg, den Feldern Fruchtbarkeit. Er selbst war Lehrer und Ordner der Schlachten, indem er die Aufstellung in Keilform erfand, durch den über den Feind geworfenen Speer denselben dem Tode weihte, ausziehende Krieger durch Auflegen der Hand auf deren Haupt segnete und die Gefallenen in Walhalla aufnahm. Man nannte ihn daher auch Siegvater (Vandalisch Sihora, woraus das romanische Sire wurde.) Als ihm einst die Vandalen um Sieg über die Winiler anflehten, versprach er dem Volke den Sieg, welches er bei Sonnenaufgang zuerst sehen werde. Die Winiler wandten sich mit derselben Bitte an Frigg, Wodans Gemahlin, die ihnen den Rath gab, die Frauen sollten das lange Haar sich über das Gesicht wie Bärte fallen lassen, sich unter die Männer mischen und früh da aufstellen, wohin Wodans Blick zuerst fallen müsse, wenn er vom Himmelsfenster zur Erde niederschaue. Dies geschah, und Wodan rief erstaunt: Was sind das für Langbärte? Da man nach Herkommen dem ein Geschenk verleihen mußte, dem man einen Namen gab und Wodan die Winiler zuerst gesehen hatte, so schenkte er ihnen den Sieg. Die Winiler aber nannten sich seitdem Longobarden. Das Beschenken am Namenstage ist noch Sitte geblieben und auch auf den Geburtstag übertragen.

Wodan saß auf dem Hochsitz Hlidskialf (Thürbank, später Thron Gottes), von wo aus er die ganze Welt überschaute. Neben ihm saß auch wohl seine Gemahlin Frigg (Jungfrau Maria der Legende), welche auch die Helden in Walhalla bewillkommnete, indem sie ihnen den Empfangsbecher reichte. Da Barbarossa im Kyffhäuser den Wodan und seine Walhalla vertritt, so erscheint Frigg dort als Prinzessin oder Schaffnerin.

Wodan verlieh die höchsten Gaben: Sieg, Heil und Seligkeit, und diese zusammen nannte man Wunsch, weshalb man ihn auch Gott Wunsch nannte (Oski, Wunsco). Doch als Gott der stets bewegten Luft, die am Himmel dahin rauscht, beim Tagesanbruch ertönt, das Tosen der Schlacht bewirkt, erschien Wodan auch als der Stürmende, Schrecken Bringende, Alles Durchschauende. Als Empfänger

Digitized by Google

der Seelen war er dagegen freundlich, denn er verlieh steten Kampf und Wohlleben. Man bezeichnete das Sterben mit Ausdrücken: Zu Gott gehen, zu Gott heimkehren, Gott heimsuchen, zu Wodan fahren, bei Wodan zu Gaste sein, wie wir noch sagen: zum Himmel fahren, zu Gott gelangen, im Himmel aufgenommen werden, ins Himmelreich eingehen.

Um aus der Quelle des Weltwissens zu trinken, verpfändete Wodan ein Auge und war seitdem einäugig, wie am Himmel das Sonnenauge steht. Ein breiter Hut (Wolken) und weiter blauer Mantel (Himmelblau), Helm, Panzer, Speer und Schlachtroß kennzeichneten seine Person. Wen dieser weißbärtige Gott in seinen Mantel faßte, den trug er windschnell durch die Lüfte. Mit aufgekremptem Grauhaut erscheint er als wilder Jäger. Zwei Wölfe (Freki und Geri) saßen ihm zu Füßen und wurden von ihm geüttert, und zwei Raben (Hugin und Munin) hockten ihm auf der Schulter, flogen durch die Welt und erzählten ihm dann, was sie gesehen und gehört hatten. Wolf und Rabe waren Schlachtthiere, denn sie verzehrten die Leichen der Wahlstätte. Die Luft erregt aber auch das Wasser, dessen Herr Wodon ist, über dem Wasser wandelt, es im Sturm aufwühlt und den Schiffern günstigen Segelwind (Wunschwind) sendet. Daher hieß er auch Biblindi, d. h. der leise Beweger und Erreger. Er lehrte Runen- und Würfelspiel, sandte und heilte Krankheiten. Nach ihm nannte man das Gestirn des Bären Himmelwagen (Heerwagen, Wodanswagen), die großen Heerstraßen Wodanswege, heilige Berge Wodansberge (Odensberg, Gudenberg, Gudensberg, wo Kaiser Karl verzaubert sitzt) und ließ bei der Kornernte einen Büschel Halme für Wodans Pferd stehen. Die Sage verwandelte den achteinigen Sleipnir, auf welchem Wodan durch den Wolkenhimmel dahinstürmte, in einen Schimmel und nannte den auf Erden umfahrenden Gott oder Jäger den Schimmelreiter, wegen des dunkelfarbigen Mantels auch das graue Männchen. Das Opfer der stehen bleibenden Halme geschah übrigens an manchen Orten lange Zeit noch unter gewissen Ceremonien und Feierlichkeiten, wobei man dreimal Wold! Wold! Wold! ausrief, nachdem man vorher den Hut abgenommen und gebetet hatte.

Digitized by Google

Wodan als Spender eines glücklichen Spieles erhielt den Daumen geweiht, weshalb der Däumling im Volksmärchen als kluger Rathgeber und beherzter Unternehmer gefeiert wird. Glücklichen, sagte das Sprichwort, läuft das Glück auf dem Daumen, nämlich beim Würfelspiel, und der Raum zwischen gestrecktem Daumen und Zeigefinger hieß Wodansspanne. Wodan galt für den höchsten Gott und ward, mitten zwischen Donar und Fro stehend, dargestellt. Wanderte er durch die Länder, so beleitete ihn oft Donar, denn Kriegsmuth und Liebe zum Landbau sollen vereinigt sein; Krieg den Landesschutz und friedliches Arbeiten bezwecken.

In der Legende wird Wodan als Beherrscher der Seelen zum h. Michael, als Siegverleiher zum h. Martin, und an die Stelle der Wodanstempel traten Martins- und Michaelskirchen. In England genießt man noch die Michaelisgans und in Deutschland die Martinsgans am Wodansfeste. Die Merowinger beteten vor Beginn eines Feldzugs am Martins-Grabe und widmeten dem Heiligen ein Roß. Sein Fest beging man mit großen Feuern auf den Bergen und feierlichem Umzug, sang Martinslieder, buk Martinshörnchen und Martinsbrezeln, aß Schweinebraten und Martinsgans, vermummte Schimmelreiter (Martinsmännchen) beschenkten die Kinder mit Aepfeln und Nüssen. Auch füllte man Wasserkrüge mit Most, versteckte sie und ließ sie dann die Kinder suchen, die dabei sangen:

Marteine, Marteine,
Mache das Wasser zu Weine!

und natürlich ließen sich die Erwachsenen einen tüchtigen Weintrunk nicht entgehen.

Von Wodan leiten alle germanischen Helden- und Kriegsgeschlechter, mit Ausnahme der schwedischen, ihre Abstammung ab. Seine Verehrung mag sich besonders in den Völkerwanderungen entwickelt haben. Die Germanen, von Kriegslust und unverzagtem Schlachtenmuth belebt, brachen erobernd in die reichen Kulturländer des römischen Reiches ein, erbeuteten Schätze und Land, und daher war Wodan der Gabenspender. Fielen sie in der Schlacht, so setzten sie das Kampf- und Festleben in Walhalla fort, brauchten daher den

Digitized by Google

Tod nicht zu fürchten. Sieg und Glück verlieh Wodan auf alle Fälle, und daher dienten sie alle dem Heervater.

(Er) giebt Segen den Söhnen,
Giebt Andern Gold,
Worte den Fürsten,
Witz den Mannen;
Fahrwind den Schiffern,
Lieder den Skalden,
Mannheit und Muth
Dem heitren Manne.

Als Eroberer und Krieger nahm Wodan keine Rücksicht, folgte seinem Willenstriebe und schonte nicht der Opfer. Nach Laune schützt er oder verdirbt seine Schützlinge. Dem Harald Hiltetand lehrt er den Krieg, führt ihn dann verkleidet in die Schlacht und wirft den Wagen um, damit der König erschlagen werde.

Die Germanen pflegten die gefangenen Feinde dem Siegverleiher zu opfern. Als die Katten mit den Hermunduren wegen der Salzquelle Krieg führten, weihten sie dem Gott alle erbeuteten Feinde und Rosse. Die Teutonen brachten alle gefangenen Römer dem Siegvater zum Opfer, die sie an Bäumen aufhingen und die Pferde ins Wasser warfen. Rhadagais, der Gothenführer, versprach alle Gefangenen dem Kriegsgotte, die Gefangenen des Varus und Drusus wurden geopfert.

Da das Kriegsglück launisch und ungerecht sein kann, so ist es auch Wodan, dem Loki vorwirft:

Ungerecht unter den Sterblichen
Theilst Du den Streit.
Oftmals gabst Du,
Dem Du nicht geben solltest,
Dem schlechten Manne, den Sieg.

Wodan trat daher oft gewaltthätig auf. Als König Alfrek seine Gemahlin Signe verstoßen wollte, weil die Geirhild besseres Bier brauen konnte, und als die um Hilfe angerufene Frigg sich der Signe annahm, opferte Geirhild dem Wodan ihr Kind, und dafür spie er in die Bierhefe, die nun ein treffliches Getränk lieferte. Uns klingt dies allerdings wenig appetitlich, aber nach dem Glauben der alten Germanen war Speichel lebendiges Erzeugniß des Körpers, und Wodan spie begeisternde Gedanken und herzerhebenden Muth.

Digitized by Google

Wodan und Kvasir, der Spender des begeisternden Dichtertrankes.

Die Götter Odin und Bragi verliehen die Gabe des Dichtens und Singens. Saga war die Tochter Odins, bei welcher er täglich Kvasirs Blut als begeisternden Dichtertrank schlürfte, um in sich die schöpferische, belebende und herzbewältigende Kraft der Rede frisch zu erhalten. Wie Odin in den Besitz des Trankes kam, und welche Kunst bei der Skaldenpoesie angewendet wurde, das erzählen die heiligen Eddalieder.

Odin war zwar der Verleiher sinn- und gedankenvoller, wohlgeformter Rede, aber Kvasir, der Lautaufathmende und Klügste der Vanen, fügte dazu den wohllautenden Klang und Schall des Stabreimes. Das natürliche Wissen der Vanen erhielt durch die Asen eine höhere Auffassung, der Laut eine tiefere Durchdringung vom Geist des Gedankens. Kvasir wußte auf alle Fragen nur mit dem Thatbestande zu antworten, weil er in allen Ländern umherzog, das Wissen von Aeußerlichkeiten unter den Menschen zu verbreiten. Das eigentliche innere Wesen der Dinge dagegen blieb ihm fremd. Er war nur der Laut der wehenden Luft, welche die Sprache der Asen in sich aufnahm, doch Sinn und Bedeutung erhielt der Klang der Worte vom allkundigen, allesdurchdringenden Geiste Odins. Durch ihn wandelte sich der rauschende Wohllaut in das begeisterte Wort um, und im Gesangeslaute offenbarte sich die Weisheit der Asen. Das Lied als Räthsel- und Wettgesang ward Träger umfassenden Wissens, der Dichter ein Weiser, der über Vergangenes und Zukünftiges Kunde giebt und die Schicksale der Helden im Gedächtnisse hat. Dichten bedeutet so viel als Weissagen und Zaubern durch das Wissen von den Urdingen. Vielleicht entstand aus Kvasir mundartlich das Wort Quatsch für sinnloses, weise klingendes Gerede.

Die Kunst des Stabreims und der Dichtersprache war eine sehr schwierige, daher die Kvasirsage selbst eine räthselhafte. Nach den Hähnen im Riesenlande, dem krähenden Fialar (schmetternder Klang) und dem singenden Galar (Schall), die einander zum Wettsingen anreizten, nannten die Dichter die beiden Reimstäbe, mit denen sie

Digitized by Google

nach bestimmten Gesetzen die Reimzeilen verbanden, gleichfalls Fialar und Galar, womit sie also die im Gesange stark betonten Liedesstäbe (gleichlautenden Anfangsbuchstaben dreier Wörter) bezeichneten. Verlegten sie noch eine letzte Tonsilbe in die wichtige dritte Zeile, so nannten sie diese eine Flutscheere oder Klippe. Zwei kurze und eine lange Zeile bildeten einen Liedestheil, in dem sich dann das Ganze wie in einem Kessel ansammelte oder zum Gefäß des dichterischen Liedes wurde. Neben sich mochte der Kunstgesang den rohen, grell klingenden Volksgesang nicht dulden, weshalb die Kvasirsage erzählt, die Zwerge Fialar und Galar hätten nach Kvasirs Tode auch den blinden Riesen Gilling, den rohen Schreier, und dessen jammernde Frau erschlagen. Sie lockten jenen aufs Meer, wo sein Boot umschlug und der Riese ertrank. Als seine Frau dies erfuhr, erhob sie ein großes Jammergeschrei und wollte aus der Thür eilen, um die Leiche zu suchen. Ueber dieselbe hatte aber Galar einen Mühlstein gelegt, welcher herabstürzte und die Frau zermalmte. Der Volksgesang als roher, ungefüger Naturlaut ward vom Stabreim unterdrückt.

Nach solchen Vorbemerkungen wird man die Kvasirsage verstehen, welche ein Gegenstück zur Hönir- und Mimirsage bildet.

Als die weltherrschenden Asen mit den Luftwesen (Vanen) nach langem Streite um die Obergewalt Frieden gemacht hatten, mußten sie denselben nach altem Brauch durch Eid und Pfand bekräftigen. Vertreter beider Parteien traten zusammen, ließen aus einer Armwunde etwas Blut in ein Gefäß laufen, mischten es mit Meth und betrachteten dieses Gemisch als Zeugen der Sühne und des Bruderbundes, da nun in ihnen gewissermaßen dasselbe Familienblut floß und sie Blutsverwandte waren. Man nannte ein solches gegenseitiges Gelöbniß bildlich „in ein gemeinsames Gefäß speien".

Zum Andenken an diese feierliche Aussöhnung verwandelten die Asen das Gemisch aus Meth und Blut, aus Menschengebilde und begeisterndem Labetrunk, in einen Mann, den sie Kvasir nannten, weil er sehr klug und angenehm zu sprechen wußte und bald für den klügsten und weisesten Vanen gehalten wurde. Um seine Weisheit zu verbreiten und auch seine Kenntnisse zu vermehren, durchzog er die Länder und belehrte die Menschen über Geschehenes und Seiendes. Er bediente sich schöner, vollklingender Rede, aber nicht der Kunst des

Digitized by Google

Reimes. Als er daher zu den Zwergen Klang und Schall (Fialar und Galar) kam, beneideten sie ihn um den Schatz seines Wissens, den sie sich aneignen wollten, um ihren Reimzeilen gehaltvolles Wissen zu geben. Sie erschlugen den Kvasir, d. h. brachten seine Weisheit und wohltönende Rede in Reime. Kvasir's Blut als das lebendig Machende des Menschen sammelten sie im Kessel Odhrörir, d. h. in eine zur Dichtkunst gehörende Form, und bewahrten es dann in den beiden Gefäßen Son (Sühnung) und Bode (Dargebot oder Opfer) auf, weil der Genuß unsterblich und zukunftskundig machte. Hierauf mengten sie das Blut der Weisheit mit dem Honig der anmuthigen Form und des süßen Klanges, und so entstand der begeisternde Meth als Dichtertrank. Wer von ihm genoß, ward Skalde und ein vielkundiger Mann, der Räthselfragen zu geben und zu lösen vermochte. Erinnerungen an den Kvasirtrank hat das Märchen von der Honigtonne und vom Blutfaß im Zwergenhause aufbewahrt zum Beweise, daß die Kvasirsage auch in Deutschland unter dem Volke weit verbreitet war.

Die Zwerge wollten zwar ihre That und den kostbaren Besitz verheimlichen, aber Beides ward ruchbar. Als sie daher einst mit dem Riesen Suttung oder Schlürfer Streit hatten, und dieser seines Vaters Mord an ihnen rächen wollte, geriethen sie in Noth, denn er drohte sie auf der Fluthscheere auszusetzen. Da boten sie ihm zur Sühne den Dichtermeth an und kamen mit dem Leben davon. Suttung war aber sehr geizig, wagte daher von dem kostbaren Tranke nichts zu genießen, sondern barg ihn im Hnitberge in unzugänglicher Kluft einer steilen Felswand und machte seine Tochter Gunnlöd (Kampfladung) zur Wächterin. Er gebrauchte sie, weil die Skalden oft große Weisheit in den Runen und Sprüchen bargen und einander dann zu Wettkämpfen aufforderten, um zu erforschen, wer die Räthselfragen lösen könne. Odin, der vielkundige und siegreiche Räthsellöser, machte sich auf, den kostbaren Meth zu gewinnen. Vorher mußte er aber viele Hindernisse überwinden. Denn als er auf eine Wiese kam, fand er neun Knechte, welche Gras mähten und von ihm verlangten, er solle ihnen die Sensen wetzen. Odin weigerte sich, zog aber einen Wetzstein aus der Tasche, warf ihn hoch in die Luft und versprach ihn demjenigen, der den Stein auffangen würde. Die Knechte liefen nach dem Steine, behielten aber die Sensen in der Hand, und wie

Digitized by Google

sie nun wirr durcheinander rannten, schnitten sie sich gegenseitig mit den Sensen die Köpfe ab. Denn die Hast brachte sie als Räthsellöser in Verwirrung, so daß sie nichts zu leisten und zu errathen vermachten.

Odin konnte nun seinen Weg fortsetzen und kam zu Suttungs Bruder, dem Bauer Baugi (der Gebogene), der ihm klagend mittheilte, daß er eben neun Knechte verloren habe auf unerklärliche Weise und nun kein Heu ernten werde. Odin verdang sich bei ihm als Knecht, indem er sich den Namen Uebelarbeiter (Bölverkr) gab zum Spott auf Baugi, der nicht errathen konnte, wie die Knechte umgekommen waren. Er verrichtete die Arbeit der Knechte und verlangte nach der Heuernte als Lohn einen Trunk von Suttungs Meth. Baugi fand diese Forderung sehr bescheiden und fuhr mit ihm zu Suttung, doch der Geizige wollte nichts hergeben. Da nahm Odin zur List seine Zuflucht, indem er verlangte, Baugi solle ein Loch in den Felsen bohren, in welchem der Meth liege. Denn mit dem Bohrer oder Durchdringer Rati drang Wodan in die felsenfesten Hülle der Räthselsprache ein. Baugi sollte in das Loch kriechen, das heißt der Runen Sinn errathen, vermochte es aber nicht. Da nahm Odin die Gestalt der klugen Schlange an, kroch in das Loch und gelangte zur Gunnlöd. Diese setzte ihn auf einen goldnen Stuhl, um sich mit ihm in einen Wettkampf der Räthselrede einzulassen, in welcher er sie überwand, sie durch seine Redefertigkeit in solches Erstaunen setzte, daß sie ihm den Meth reichte und ihn selbst drei Tage bei sich behielt. Die Dichterweisheit bestand in alter Zeit in Runenkunde, Räthselsprüchen und Beschwörungsliedern. Das wohldurchdachte und wohlgeformte Lied wirkte zaubermächtig, so daß der Dichter durch sein Wort nicht nur die Herzen und Sinne der Menschen gewann, sondern auch Macht über alle Dinge erhielt und sie nach seinem Sinne zwang. Odin als der Vielkundige, der Weisheit und Weltwissen aus Mimirs Brunnen trank, war daher auch der gewaltigste Runendichter, da ihm die tiefsten Weltgeheimnisse, uralte Begebenheiten, Entstehen und Wesen der Dinge bekannt waren. Es sind daher Zaubersprüche, Beschwörungsworte u. dgl. in Reim und Lied abgefaßt, wie die Hexen in Macbeth noch in wunderbarer Räthselsprache reden.

Während Odin in dunkler Räthselrede mit Gunnlöd stritt, trank

Digitized by Google

er so wacker, bis alle Methfässer leer waren. Vom Trunke begeistert, vergaß Odin der Vorsicht und des Vorhabens. „Der Reiher des Vergessens rauschte Besinnung raubend über ihm.“ Endlich raffte er sich auf und entfloh, des Methes voll, als Adler. Suttung merkte sofort den Raub, nahm auch Adlergestalt an und verfolgte den Dieb. Mit Mühe entging ihm Odin, den die Fülle des genossenen Methes sehr beschwerte. Als ihn die Asen kommen sahen, verfolgt von Suttung, setzten sie eilig Gefäße in den Vorhof Asgards, in welche Odin den Meth ausspie. Suttung aber kehrte verdrießlich heim in seine Felsenburg.

Odin gab nun Göttern und Menschen von diesem kostbaren Tranke, wenn er ihnen die Gabe der Dichtkunst verleihen wollte. Diese nannten den Begeisterungsmeth fortan: Kvasirblut, Zwergentrank, Suttungsgemisch, Odinsgabe, Asentrank u. s. w. Täglich genossen Odin und Saga von ihm aus goldenen Schalen, auch Aventiure und Märlein nippen von ihm, ehe sie von Haus zu Haus wandern, Einlaß begehrend, um von den Wundern Asgards zu erzählen. Die Götter tranken täglich des Methes und erhielten dadurch gehobene Sprache im Liederklange, in welchem alles Wissen enthalten war und wie Offenbarung in die Menschenwelt hinabscholl. Alle Klänge der Welt und ihrer Dinge werden verständliches Wissen im Gesange des Liedes; das Rauschen von Bach, Meer und Wald, das Singen der Vögel, die Stimmen der Thiere und die dunkeln Brauselaute der Felsen erhalten im Liede Sinn und Bedeutung. Der Dichter muß Alles zu deuten und in schwungvoller, wohlgeformter Rede darzustellen wissen. Selbst Zauber-, Segen- und Beschwörungsformeln wirken erst in kunstvoll geordneter Zeilen- und Wortstellung. Der Dichter konnte daher von sich sagen: „Ich gewann einen Trunk kostbaren Methes und begann zu gedeihen und weise zu sein, Wort suchte mir Wort vom Worte.“ Wir nennen heute noch nach altem Brauche die Dichter Seher und Gottbegeisterte, sprechen von Liebeszauber und Zauberliedern, suchen bei Dichtern Weisheit und Anmut, erhöhen durch Lieder unsre Feste und Freuden, unsern Schlachtenmut und Sinnesfestigkeit, mäßigen durch Lieder Schmerz und Trauer und lieben es, unsre Gefühle traumhaft auf sanften Wogen des Liedes sich schaukeln und wiegen zu lassen.

Digitized by Google

Wodan als Wunschgott im Märchen.

Wodan als begabender Gott wird in verschiedener Weise im Volksmärchen benutzt, er leiht oder schenkt Gewand und Waffen, um seinen Lieblingen göttliche Kraft zu verschaffen. Sein Mantel wird zum buntfarbigen Hut oder zur ledernen Decke und entführt in weite Länder, aber auch heim, wenn dort Gefahr droht, z. B. die zurückgelassene Gemahlin sich wieder verheirathen will. Auf diese Weise führte der blinde König Othin den Hading im Mantel durch die Luft, kehrte Gerhard vom Grabe des heiligen Thomas schnell heim, gab sich der Gemahlin durch die Hälfte des Trauringes, die er in den Becher warf, zu erkennen und hinderte deren Wiedervermählung. Klingsor bediente sich zur schnellen Fahrt einer Lederdecke, Heinrich der Löwe ward in einer Ochsenhaut vom Greif entführt, im Mantel vom Teufel heimgebracht, Richard ohne Furcht machte, auf ein vielfarbiges Tuch tretend, weite Luftfahrten.

Wodans Mantel ward Wunschmantel, sein Hut ein Wunschhut, der, wenn man ihn aufsetzt oder rückt, im Nu dorthin versetzt, wo man zu sein wünscht, wie ihn z. B. Fortunat benutzte. König Erich gebrauchte ihn als Windhut, der ihm günstigen Fahrwind verschaffte. Der Hut des Siegvaters verlieh aber auch die Kraft, daß aus seinen Ecken Kanonen schossen, die Alles niederschmetterten. Der wunderbare, mit Runen versehene Speer Gungnir verwandelte sich im Volksmärchen in einen Reisestock, aus welchem man ganze Heere schüttete, wenn man den Knopf abschrob. Dann sank er im „Knüppel aus dem Sacke" zum gemeinen Prügel herab. Auch mit Wodans Schwert zauberte man Regimenter von Soldaten aus der Erde, die Brünne ward zum Ranzen, aus welchem man Soldaten schüttelte, das Giallarhorn, welches Wodan dem Heimdall lieh, zum Hüfthorn des wilden Jägers oder zum Zauberhorn, mit welchem man Festungen und Städte umblies, oder zur Geige, vor welcher jeder niederfällt, der sie streichen hört.

Gott Wunsch verschenkte den Goldesel, wie er als wilder Jäger goldene Pferdekeulen, goldenes Blut als Lohn gab. Statt des goldspendenden Esels kann man auch eine Wunschbörse erhalten, die nie leer wird, und statt des Ringes Draupnir erfand das Märchen einen Heckethaler oder Heckepfennig als Teufelsgabe. Wünschelruthe, die

Digitized by Google

verborgene Schätze anzeigt, Tischchen decke dich, welches nie leer wird, Wunschwürfel, die auch Gott und Petrus verschenken, fördernde Siebenmeilenstiefeln, die wie Sleipnir und Mantel schnell davon bringen, alle diese Wunderdinge sind verlorene Erinnerungen an den gabenspendenden Gott. Auch reitet das wüthende Heer und der wilde Jäger durch die Luft, wie vor Zeiten Wodan auf Sleipnir, doch wird der göttliche Schimmel zuweilen zu einem dreifüßigen, um das Wunderbare anzuzeigen.

Hlidskialf wird zum himmlischen Throne oder zum Gartenhäuschen des Goldpalastes, von wo aus man die Welt übersieht. Im Zimmer der verbotenen dreizehnten Thür stehn die zwölf Apostelstühle, und auf dem dreizehnten thront die Dreieinigkeit. Ferdinand, Johannes und andere Glückskinder sehen wie Fro vom Himmelsfenster aus eine schöne Erdentochter (Gerda), die weltkundigen Raben Wodans werden zu warnenden Stimmen aus der Luft, und dem Schimmelmann folgt der Schmied, um nach den Hufen der Pferde zu sehen. Da Wodan sich eines Schmiedes bediente, so sitzt Schmied Boldermann mit im Kyffhäuser. Beim Schmied von Jüterbog kehrte Gott ein und beschenkte ihn so reichlich wie Wodan.

Das Märchen hat des Allvaters also nicht vergessen, sondern ihn als Spender von Wundergaben im Gedächtniß behalten.

Die Freiheit des Menschen besteht darin, daß er sich wünschen kann, was er für das Beste hält. Wunsch ist also sein Glück und Heil, seine Wonne, welche Wodan verwirklichen kann. Auch Walkyren und Zwerge und Feen verwirklichen Wünsche, aber nur solche, die in ihr Machtbereich fallen, Wodan kann alle erfüllen, denn seine Runen machen ihn zum allgewaltigen Zauberer, weshalb er auch der Zaubermann (Seidmadr) heißt. Er ist daher auch Schöpfer der zauberkundigen Zwerge und siegt in geistigen Wettkämpfen (Räthselfragen) durch umfassendes Wissen und Witze.

Die berühmte Wünschelruthe war übrigens nur eine einfache Haselgerte, die heute als Haßlinger der Generalbeichtiger des österreichischen Heeres heißt. Sie galt für heilig. Denn mit ihr umsteckte man die Gerichtsplätze, Kampfplätze und Kornfelder, und die Reidstange hielt alle Gefahr ab, wo man sie, mit dem Pferdekopf auf der Spitze,

Digitized by Google

aufsteckte. Mit ihr bezwang man die vielkundigen Schlangen, die alles kannten, was aus der Erde wuchs und sich von ihr nährte.

Das Werfen der Wunschlanze oder Wunschpfeiles bezeichnete die Besitzergreifung. Otto I. warf von Jütlands Spitze aus den Speer in die Ostsee und nahm dadurch von ihr Besitz. Herrenloses Land nahm man so weit an sich, als der Pfeil flog.

Der Hut und das Tanzen um den Hut galten für Empfangsfest des Frühlings, und Tell's Sage bezieht sich auf diesen Glauben.

Da Helm der Bergende bedeutet, so benutzt das Märchen ihn als unsichtbar machende Tarnkappe, wie sie der berüchtigte Zauberer Pumphut trug. Die Kelten aber nannten ihre spitzzipfelige Kapuze Kappe, den Ort, wo man sie aufbewahrte, Kapelle, den Hüter desselben Kapellan.

Wunschpferde tragen nach entfernten Orten, wenn man dorthin zu gelangen verlangt. Den Hexen genügte ein Wunschzaum, um darauf zu reiten; dem Glückspferd Ramm verdankt Goslar die Entdeckung der Silbergruben. Als Kaiser Otto I. einst in den Harz ritt, um zu jagen, und bereits tief im Walde war, stieg er ab, um zu Fuße dem Wilde nachzugehn. Sein Jäger Ramm band das Pferd an einen Baum, wo es vor Ungeduld anfing zu scharren, wobei es Silberstufen bloslegte. Nach dem Jäger nannte man den Berg Rammelsberg, nach seiner Frau Gose die entstehende Bergstadt Goslar, das Flüßchen und das mit Hülfe seines Wassers gebraute Bier Gose. Ram bedeutet Rappen und war ein Wunschpferd.

Das Wunschschiff verwandelte sich, an das Todtenschiff Naglfar erinnernd, welches die Seelen nach Walhalla bringt, in ein wunderbares Riesenschiff, in Mannigful. Es ist so gewaltig groß, daß der Kapitän (Odin) zu Pferde auf und abreiten muß, um seine Befehle vernehmbar zu machen. Ein Matrose, der den Mast besteigen mußte, war alt geworden, als er wieder herabstieg. So viel Zeit hatte er gebraucht. Todte und Zwerge setzen auf einem Geisterschiff über Flüsse; man erkennt sie an den eiskalten Fingern, mit denen sie ein scheinbar unbedeutendes Fährgeld zahlen, welches sich dann in Gold verwandelt. Das schneeweiße, mast- und segellose Todtenschiff fährt schnell dahin, und die Matrosen wissen viel zu erzählen vom Geisterschiff der Nordsee, vom fliegenden Holländer. Barend Fokke führte

Digitized by Google

dasselbe; nach andern Sagen ist es ein zu ruheloser Fahrt verfluchtes Schiff, weil van der Decken im heftigsten Sturme trotz Gott und Teufel um das Kap fuhr.

Uralte Sagen klingen in der Ballade vom Helden Vonved wieder, der wie Volker tüchtiger Kämpfer und Musiker und stark im Räthsellösen war wie Odin. Er wußte die Harfe wundervoll zu schlagen, doch seine Mutter ermahnt ihn, des Spieles zu lassen und lieber des Vaters Tod zu rächen. Sie rüstete ihn mit Waffen und Zaubersegen aus. Er ritt durch ödes Land, erschlug dann den Thule mit seinen zwölf Söhnen, tödtete nach dreitägigem Kampfe des Vaters Mörder, den Thiermann, der ein Wildschwein auf dem Rücken, einen Bär unter dem Arme trug, und mit den Fingern auf Hasen und Hindinnen spielte. Hierauf legte er nach einander vier Hirten Räthsel vor, erschlug den Tyge Nold mit seinen zwölf Söhnen und zwölf spinnende Zauberinnen, darunter auch seine Mutter. Heimgekehrt saß er allein und schlug die Goldharfe, bis sie zersprang. Die Nibelungen- und Gudrunsage rühmen von einigen Helden die Kunst des Gesanges und Geigenspiels; der belagerte Vandale Gelimer bat in seiner Noth um eine Harfe, einen Schwamm und ein Stück Brod.

Ein Wünschhorn, welches bezaubert und zu tanzen zwingt, giebt Oberon dem Hüon. Ein Zaubergeist giebt dem Bauer Dölla eine Zaubergeige und eine unfehlbare Flinte. Ein Mönch bezweifelt die Macht dieser Gaben. Da schießt ihm Dölla einen Vogel zum Braten. Dieser fällt in Dornen, und als der Mönch in das Gebüsch kriecht, um ihn zu holen, spielt Dölla auf der Geige, worauf der Mönch tanzen muß und sich Kleider und Haut tüchtig zerkratzt. Der Mönch verklagt den Geiger als Zauberer, und das Gericht verurtheilt diesen zum Tode am Galgen. Wie nun Dölla auf der Leiter steht, bittet er, noch einmal geigen zu dürfen. Man gestattet es; er spielt, und nun müssen Henker, Richter und Zuschauer tanzen, bis sie vor Müdigkeit umfallen. Dies benutzt Dölla und macht sich schnell davon.

Wunschhütlein, Wunschseckel, Wunschhorn kehren in verschiedenen Abänderungen im Märchen wieder und geben Stoff zu lustigen Geschichten. Wunsch-Tisch, Wunsch-Tischtuch und Tischchen decke dich erinnern an die Schmauserei in Walhalla, und die drei Wünsche, von denen der zweite den ersten verdirbt und der dritte den zweiten weg-

Digitized by Google

wünschen muß, sind Nachahmungen der Wünsche der Nornen, die sich oft gegenseitig wirkungslos machten.

Endlich ward Walhalla oder das Elfenreich zu dem Wünsche- oder Schlaraffenlande ausgebildet, wo in den Flüssen Wein fließt, überall geschmaust, musicirt und getanzt wird. Die Dächer der Häuser sind von Eierkuchen, die Wände von Schinken, die Zäune von Bratwürsten, die Steine von Käse, der Schnee von Zucker; Fische, Vogel und Schweine kommen gebraten herzu; Kleider wachsen auf den Bäumen, und durch Baden im Jungbrunnen schützt man sich gegen das Altwerden. Man nannte dieses Land das Schlauraffenland, d. h. das Land der gedankenlosen Müssiggänger. Da in ihm allerlei Unmöglichkeiten geschahen, so machte das Märchen aus ihm auch eine „verkehrte Welt", an deren Ungereimtheiten sich die Kinder heute noch ergötzen.

Wodan, der Hängegott (Hangagod).

Als Odin durch Lug und Trug die Gunnlöd um den Kvasir betrogen hatte und sich dessen noch rühmte, traf ihn die gerechte Strafe. Er verwundete sich an seinem eigenen Speer, ward an einen Baum gehängt, wo er verlassen neun Tage schmachtete, sich nur am Kvasirtrank labend. Der Starke, im Gefühl seiner Ueberkraft, hatte dieselbe mißbraucht, seine Würde befleckt und mußte die Folgen tragen. Aber seine Klugheit half ihm aus der Verlegenheit, denn durch Geisteskraft beseitigt man unbesiegbar scheinende Hindernisse und Gefahren, weiß Fehler wieder gut zu machen und sich thatkräftig zu erhalten. Odin ersann sich Runen, sang zweimal neun Zauberlieder und ward wieder frei, bedurfte keiner fremden Hülfe. Er selbst erzählt diese That:

Ich weiß, daß ich hing
Am windigen Baum
Neun lange Nächte,
Vom Speer verwundet,
Dem Odin geweiht,
Mir selber ich selbst.
Am Ast des Baumes,

Digitized by Google

Dem Niemand ansieht,
Aus welcher Wurzel er sproßt.
Sie boten mir
Nicht Meth noch Brod;
Da neigt' ich mich nieder
Auf Runen sinnend:
Lernte sie seufzend,
Fiel endlich zur Erde,
Ich trank einen Trunk
Des theuren Methes
Aus Odhrörir geschöpft.

Zu gedeihen begann ich
Und begann zu denken,
Wuchs und fühlte mich wohl.
Wort aus dem Wort
Verlieh mir das Wort,
Werk aus dem Werk
Verlieh mir das Werk.

Odin hing am Weltbrunnen, der unerschöpflichen Lebenskraft der Natur, die aber doch einst verschwinden wird. Durch Geisteskraft macht er sich los, um frei über die Natur zu walten, deren Wesen und Gesetze er kennt. Der Dichtertrank kräftigte ihn, denn der schöpferische Geist überwindet den Wandel der Zeit.

Wodan's Jagd nach dem Holzweiblein.

Zu den seltsam klingenden Jagdsagen gehört Wodan's Verfolgung der Holzweiblein (Baiern) oder Moosleute (Thüringen), d. h. auf die Waldfrauen, die das Gedeihen und Leben der Waldbäume pflegen. Er verfolgt sie schaarenweise; schreiend und erschrocken fliehen sie vor ihm, werden aber erreicht und fortgeschleppt. Man deutet dies dahin, daß der Herbststurm die Blätter und Zweige von den Bäumen reißt und vor sich hertreibt. Er jagt aber auch eine Frau (Holda, seine Gemahlin), die vor ihm flieht, bis er sie nach sieben Jahren einholt, bei dem langen Goldhaar ergreift und die Halbnackte vor sich quer über den Sattel legt. Auch der wilde Jäger

Digitized by Google

jagt ein nacktes Weib, umstellt es mit seinem Gefolge und fängt es, legt es auf den Sattel und jagt davon. Ein Pferdeknecht stand einst an einem Kreuzwege. Da kam eine Frau und bat, sie über den Weg zu tragen, damit sie sich rette. Der Knecht hatte Erbarmen und that, was sie wünschte. Dann lief sie eilends weiter, wurde aber kleiner und kleiner und lief endlich auf den Knien. Nun kam aber auch der wilde Jäger, ließ sich auch über den Weg bringen, weil er schon sieben Jahre nach seiner Frau jage. Der Knecht gehorchte und bald kam der Reiter zurück mit der nackten Frau, die quer über den Sattel gelegt war. Nach dänischer Sage jagt Grönjette (der wilde Jäger) auf gleiche Weise die Meerfrau. Die Herodias, von der Sage Phalraildis genannt, muß in Ewigkeit durch die Luft wandern. Sie bedeutet aber die Holda oder Frigga und Fulla ihre Dienerin, die das Schmuckkästchen mit den Gaben in Verwahrung hat.

Man deutet diese Sage auf sinnige Weise. Wodan, als Beherrscher der Luft und Lebensspender, verleiht den Feldern Fruchtbarkeit, den Schatz, den die Fulla der Frigg als Erdgöttin bewahren soll. Sie öffnet die Kiste aber nur auf Gebot ihrer Herrin, die im obern Luftkreise waltet. Wenn diese nun die Kiste läßt verschlossen halten, ist Wodan's Bemühen erfolglos, alles Grün welkt, und dann erhalten die Waldweiblein gelbes Haar. Wodan eilt also seiner Gemahlin nach, die sich ihm entzieht, vor ihm flieht sieben Monate lang vom Fall der ersten Blätter bis zum Wiedergrünen im Frühjahr. Im Sturmgebraus folgt er ihr als wilder Jäger und unter seinem Zorn, Brausen und Eilen treibt er die geängstigten Waldweiblein vor sich her und bringt sie um. Kaltes, finstres Herbst- und Wintergewölk verhüllt den blauen Himmel der Frigga, sperrt den Sonnenschein ab von der Erde, daß Fulla ihr Kästchen muß verschlossen halten und Frigga hinter Wolken flieht. Endlich nach Monaten fegt die allwaltende Luft im Sturmeswehen das Himmelblau rein von Gewölk, Wodan erreicht die Gemahlin und, vereint mit ihrer warmen Milde, belebt er die erwärmte Erdrinde. Im warmen Sonnenschein, milder Luft und heiterem Himmel knospen und grünen nun die Bäume, Fulla öffnet das Schmuckkästchen, und belebende Luft weht durch die sonnenheitere Welt, Frieden und Milde blicken nieder vom Himmelblau, das, weil es wolkenlos ist, wie nackt erscheint. Auf seinem

Digitized by Google

Sturmroß bringt Wodan den unverhüllten Himmel heim nach Asgard und lebt dort mit der trauten Gemahlin. Je eifriger Wodan jagt, um so lieber ist es dem Landmann, der ihm daher behülflich ist, die fliehende Frigg zu ereilen. Eilt der Schimmel durch den Wald, so ist es anfangs still, als ob die Bäume schliefen, dann aber bricht der Sturm los und tobt, wie wenn er die Bäume niederbrechen wollte. Das deutet auf das stürmische Verlangen nach der Gemahlin.

Das Walten Wodan's, wenn er die Lebenserneuerung der Natur vorbereitete, ist ein geheimnißvolles; daher muß ringsum Stille herrschen, erscheint er des Nachts, und wen er beim Namen ruft, darf nicht antworten, noch weniger darf man seines Waltens spotten. Auch mußte ihm eine Kuh geopfert werden, d. h. sie verschwand beim Durchzug des Jägers, wofür die andern um so besser gediehen. Als Opfer hielt man für sein Pferd Haber bereit, für sein Gefolge aber Brod. Das im geweihten Walde genährte Vieh gedeihet vortrefflich und der Genuß des Opferfleisches macht stark. In Schwaben heißt der wilde Jäger Ranzenpuffer, der einst sehr streng mit denen verfuhr, die ihm sein Opfer entziehen wollten.

Wodan und Rindr (Rinda).

Als Baldur getödtet war, sann Wodan nach, wer dessen Tod rächen solle. Da sagte ihm Roßlieb, ein Finne, er müsse mit der Rinda, einer Königstochter, einen Sohn zeugen, der werde den Baldur rächen. Wodan machte sich also zu dem Könige auf, um dessen Tochter zu gewinnen, deren Namen und Wesen die festgefrorene, krustenartige Erdrinde bedeutet. In blauen Mantel gehüllt, den Kopf mit dem breitkrämpigen Hute bedeckt, tritt er vor den König und bietet seine Dienste als Heerführer an. Der König nimmt dieses Anerbieten an, Wodan vollbringt einige siegreiche Heerzüge, und nun gewährt der König als Belohnung die Werbung Wodan's um die Gunst der Rinda. Als ihr aber Wodan seine Bitte vorbringt, erhält er statt des verlangten Brautkusses eine schallende Ohrfeige.

Digitized by Google

Wodan läßt sich durch diese schnöde Abweisung nicht irre machen, verwandelt sich in einen Goldschmied, verfertigt wunderbares Geschmeide, das dem Schmuck der Erde zur Frühlingszeit gleicht, Spangen und Ringe, Blumen und anderen Schmuck, jedoch die harte Rinda belohnt die Gaben wieder mit einer Maulschelle. Auch als Wodan als schmucker Krieger erscheint und seine Reiterkünste zeigt, bekommt er einen Backenstreich, daß er, zu Boden stürzend, die Erde mit den Knien berührt. Die harte Erdrinde wollte von den Lichtblicken des sturmbewölkten Himmels nicht erweichen.

Nun greift Wodan zur Gewalt; er berührt die Widerstrebende mit dem mächtigen Zauberstabe und beraubt sie des Verstandes. Er legt nämlich Frauenkleider an, nennt sich Wecha und heilkundig, wäscht der Königstochter Abends die Füße und verspricht, sie zu heilen, als sie erkrankt. Weil aber die Arzenei bitter sei, müsse sie sich binden lassen, um nicht zu widerstreben. Sie folgt dem Rathe, wird nun Wodan's Gemahlin und gebiert den Wali. Die Götter fanden aber die List Wodan's tadelnswerth, verstießen ihn aus Asgard und setzten Uller an seine Stelle. Nach einiger Zeit kehrt aber Wodan zurück, vertreibt den Gegner und herrscht wieder in Asgard. Uller flieht nach Schweden, wo er bald darauf von Dänen erschlagen wird.

Diese Sage findet ihre Deutung, wenn man Wodan auffaßt als Kreislauf des Jahres. Als nach Baldur's Tode die Erde dem Winter anheim fiel, erschien Wodan als Westwind, denn Rinda wohnte in Rußland, um die harte Erdrinde aufzuthauen. Lange blieben seine Bemühungen fruchtlos, da die Erde keine Lust zeigte, Frühlingsschmuck anzulegen, bis er seine Macht als Zauberstab anwendet. Auf ähnliche Weise hatte er in der Gestalt Skirnir's die Gerda genommen. Es fiel sein Sieg aber in die Zeit, wann die Tage anfangen länger zu werden, wann es aber auch am stärksten friert. Daher muß Wodan aus dem Himmel weichen und seinen Platz dem winterlichen Uller überlassen. Erst mit vollem Frühjahr kehrt er zurück. Uller flieht nach Norden, doch auch dort erreicht ihn die südliche Wärme. Wali schafft nun den neuen lichten Frühling und dies ist die Rache, die er an Hödur nimmt. Der Frühling kehrt wieder, und der regelmäßige Wechsel der Jahreszeiten wird aufrecht erhalten.

Digitized by Google

Uller und Wodan.

Uller (Oller) bedeutet die winterliche Zeit, wenn der Krieg ruht, der Heervater also keine Beschäftigung findet (vom Himmel gewiesen ist), wogegen die Zeit der Jagd und des Eislaufes beginnt. Daher war Uller ein geschickter Schütze und kunstfertiger Schlittschuhlaufer. In dicken Pelz gehüllt, den Bogen in der Hand, Schlittschuhe unter den Füßen, flog er über Eis- und Schneeberge dahin, der Gebieter der strengen Winterzeit. Sein Freund war der sommerliche Baldur, er selbst der Sohn der Sif, weil er im Winter geboren ward, ehe sie sich mit Thor vermählte. Seinem Wesen nach ist er der Wodan der Winterzeit, dessen Amt er daher auch verrichtet, als Wodan acht Monate (Nächte) in der Unterwelt bei der Geirröddh zwischen zwei Feuern verweilte.

Dichter nennen den Schild Uller's Schiff, und die Sage erzählt von einem Zauberer Oller, der Knochen in ein Schiff verwandelte, auf welchem er über das Meer setzte. Sein Bogen war aus Eibenholz gemacht, und die Rune *y* hatte die Gestalt eines Bogens. Die Schlittschuhe (Skidi oder Oendrur) machte er aus Pferde- und Rinderknochen groß und so gebogen, daß sie Schilden oder Kähnen glichen. Auch auf ungefrorenem Wasser konnte er mit ihnen gehen, und seine Wasserschuhe hatten dann die Gestalt eines Schildes. An seine Verehrung unter dem Odinsnamen Wol erinnern die Wolsberge bei Siegburg, Wolsbergerhof am Fuße des Drachenfelsens, Wolsperg in Niederbaiern, Wolsperghe in Brabant, und als Patron der Jagd ersetzte ihn der h. Hubertus.

Das Wort Uller ist gleich dem Worte Wol, womit Wolle zusammenhängt, und weist auf Wodan zurück.

Wie im Uller erscheint Odin im langbärtigen Bragi oder Brego (Fürst) als Erfinder der Dichtkunst wieder. Wir wissen nur noch, daß beim Begräbniß verstorbener Fürsten als Minne Bragarfull oder Bragafull getrunken wurde, d. h. ein Becher, der herumgereicht ward, wobei sich jeder Empfänger desselben erhob, ein feierliches Gelübde that und ihn leerte.

Digitized by Google

Mimirsage.

Als die Asen den Vanen den Gott Hönir übergaben, gesellten sie ihm den erinnerungsreichen Mimir bei, der das Wesen und Entstehen aller Dinge kannte, also Alles zu erklären und weisen Rath zu geben wußte. Er gab dem Hönir Gedanken ein, und darüber ärgerten sich die Vanen und schlugen ihm den Kopf ab. Wodan nahm denselben, salbte ihn und machte ihn durch Zauber lebendig, so daß er täglich sich bei ihm Raths erholen, „mit Mimir's Haupte reden" konnte. Er bewahrte es am Urdbrunnen, wo der Weltbaum steht, der auch Mimir's Baum heißt. Er füllt täglich das Gialarhorn mit dem Wasser des Brunnens der Vergangenheit und wird der Weisheit voll. Um auch trinken zu dürfen, gab Wodan ein Auge als Kaufpreis, und lernte nun die Hugrunen. Diese sind die Geistzeichen der Dinge, in denen ihr Wesen und Gewordensein, ihr Wirken und Schaffen ausgedrückt ist. Wer das innere Wesen der Dinge kennt, erhält Gewalt über sie, kann sie benutzen und mit ihnen zaubern. Ihm stehen alle Kräfte der Natur zu Gebote. Wer sich der Vergangenheit und des Entstehens erinnert, der kann auch die Zukunft errathen; daher trinkt man aus dem Urdbrunnen hohe Weisheit. Wir sagen ja auch, das man die Weisheit nicht mit Löffeln essen könnte, die Götter aber tranken sie im begeisternden Blute Kvasir's.

Wer in das Wesen der Dinge eindringen will, darf sich nicht auf die sinnliche Wahrnehmung verlassen; der vergangenen Begebenheiten erinnert man sich nicht mit den körperlichen Augen, sondern im Geiste, im Nachsinnen und im Sichversenken in Gedanken. Für den kundigen Forscher sieht die Natur, daher bedarf Odin nur eines Auges zum sinnlichen Leben, da er durch Mimir's Runen einen geistigen, Alles durchdringenden und umfassenden Blick erhielt. Aus dem Gialarhorn trinkt er die Fülle des Wissens und des geistigen Lebens. Auch der Riesenkönig Godmund besaß ein Horn Grün, an an dessen Spitze ein Menschenhaupt befestigt war, welches lebte und weissagte.

Digitized by Google

Ein Eddalied zählt die Runen auf, die Odin von Mimir lernte.

Auf dem Berge ſtand Odin
Mit blankem Schwert,
Den Helm auf dem Haupte.
Da hub Mimir's Haupt an
Und ſagte wahre Runen.

Auf dem Schilde ſtünden ſie
Vor dem ſcheinenden Gott,
Auf Arvakur's Ohr
Und Alsviburs Huf,
Auf dem Rad, das da rollt
Unter Odin's Wagen,
Auf Sleipnir's Zähnen,
Auf des Schlittens Bändern,
Auf des Bären Tatze,
Auf Bragi's Zunge,
Auf den Klauen des Wolfs,
Auf des Adlers Krallen,
Auf blutigen Schwingen,
Auf der Brücke Rand,
Auf des Löſenden Hand,
Auf des Lindernden Spur.

Auf Gold und auf Glas,
Auf dem Glück des Menſchen,
In Wein und Würze,
Auf der Wöle Sitz,
Auf Gungnir's Spitze,
Auf Grani's Bruſt,
Auf dem Nagel der Norne
Und der Nachteule Schnabel.

Die Quellen kommen aus dem Innern der Erde, berichten alſo über uralte Vergangenheit, aber ſie durchdringen auch die Erde, nähren Pflanzen und Thiere und ſind lebendige Mächte der Gegenwart. Sie verhelfen zur Rückſchau und Vorſchau, verleihen Weisheit, und aus ihnen kann man wahrſagen. Arioviſt frug ſprudelnde Quellen und Stromwirbel um Rath, Sueven beteten zu Quellen und Strömen, opferten ihnen und zündeten ihnen zu Ehren Kerzen und Fackeln an. Vielleicht erinnert der Mummelſee im Schwarzwald und der Mimlingbach im Odenwald an Mimir.

Digitized by Google

Ein Mimir war aber auch als kunstreicher Schmied Wieland's Lehrmeister; Wieland verfertigte das sagenberühmte Schwert Mimmung, Willich's und Dietrich's Waffe, und aus Heldenschwertern konnte man weissagen, wie es selbst Legenden bestätigen. Die Weissagung scheint auf den Schmied übergegangen zu sein. Wenn aber Mimir Odin's Meth, Odin Mimir's Weisheitswasser trank, so bezeichnet dies einen Austausch geistiger Mittheilung. Am sinkenden Bache Sökqvabekr trank Odin täglich aus goldenem Becher mit der Saga, die ihm die geschichtlichen Ueberlieferungen mittheilte, wie ihn Mimir mit dem Wesen der Naturdinge bekannt machte. Aus diesen Erinnerungen schuf er sich seine eindringenden, umfassenden Gedanken, denn die Raben Denkkraft (Huginn) und Erinnerung (Muninn) unterrichteten ihn täglich von den Begebnissen der Welt.

Es ist dieser Erinnerungstrank als Minnetrinken Sitte geblieben; Mann und Frau tranken ihn zusammen, Sigdrifa brachte ihn dem Sigurd, und wir stoßen mit den Gläsern zusammen, wenn wir auf Jemandes Wohlergehen oder auch auf das Gelingen eines Unternehmens trinken, wobei wir dann nach uraltem Brauche das Glas leeren müssen.

Das wüthende Heer und die wilde Jagd.

Seit der Name Wodan von den Bekehrern der heidnischen Deutschen in das Schreckenswort Wütherich entstellt wurde, um den Sieg, Macht und Segen bringenden Gott als Menschenverderber verhaßt zu machen, verunstaltete man auch die Heldenschaar der Einheriar zu Wütherichs Heer. An der Spitze der Helden zog Wodan zum Kampf aus, um die Weltgesetze und die Rechtsordnung gegen die herzverderbenden Ungeheuer roher Naturgewalten zu schützen. Wodan's Auszug mit seinen Helden lebt im Volksglauben als wüthendes oder wildes Heer fort. In dem wilden Heere versinnlichten unsre Vorfahren sich die heulenden, Alles fortreißenden Stürme, die zur Zeit der Tag- und Nachtgleichen und in den zwölf Nächten durch Wald und Gebirge brausen, die Thäler mit Getöse und wirrem Schall füllen, durch Höfe und Scheunen fegen, um Dachgiebel heulen und winseln.

Digitized by Google

Wodan beherrscht ja die stets bewegte, belebende und durchgeistende Luft. Da die Sturmwinde Bäume niederbrechen, Gras und Blumen vom Felde raufen und davonführen, im Spätherbst das Baumleben zu vernichten scheinen, so erzählt die Sage, daß sie vorzugsweise Holzweiblein jagen und zerfleischen. Denn diese, auch Mooweiblein oder Rüttelweiblein genannt, waren die Schirmerinnen und die belebende Seele der Bäume. Neben Wodan durchzog aber im Spätherbst und in den zwölf Nächten auch seine Gemahlin Holda oder Bertha die Welt, um nachzusehen, ob die Mägde fleißig gesponnen hatten. Dieser Umzug der Göttin mit ihrem Gefolge, der von Herrenhof zu Herrenhof ging, hieß gleichfalls die wilde Jagd. Sie bewirthete ja in Walhalla die vom Kampfspiel heimkehrenden Einheriar, weshalb die Sage das Freudenleben der Helden in den Hörselberg versetzt, von wo aus Holla mit ihren übermüthigen Gästen bisweilen wilde Ausflüge in die Gebirge und Ebenen macht. Endlich aber befanden sich die ungeborenen oder bald nach der Geburt gestorbenen Kinder in dem schönen Garten der Holla, die mit ihnen dann zuweilen durch Felder und Wiesen wanderte. Im Mittelalter wandte man endlich auch den Umzug der Götter, dessen Sinn man nicht mehr verstand, auf jenen Adel an, der sich allzusehr der Jagd ergab und dabei der Bauern Felder und Vieh nicht schonte, sogar während des Gottesdienstes jagte, weil er keine bessere Unterhaltung kannte als das Verwüsten und Niedermetzeln. Zur Strafe mußte er dann in Ewigkeit jagen, wie es Bürger in seinem „wilden Jäger" schildert. Die Sage stellt daher die wilde Jagd bald als lärmenden Heerzug mit Waffengerassel und Trompetenklang dar, bald als Jagd mit Hundegebell, schweißtriefenden Rossen und Hörnerschall, bald als lärmenden, schadenfrohen Umzug Uebermüthiger, bald als einen dahin schwärmenden Haufen weinender, wimmernder Kinderseelen. Denn den Namen Fro Wodan (Herr Wodan) entstellte man in Frau Wode oder Gaude und machte nun diese zur Führerin des Umzugs, der gewissermaßen ein Gegenstück zu den im Schlachtensturm dahin brausenden Heldenschaaren bildete. Schließlich wurden aus den segenbringenden Umzügen der Götter gar die wilden Hexenfahrten, die der Teufel als Stellvertreter Wodan's anführte nach uralten Opferstätten auf heiligen Bergen, welche die Sage verwünschte nennt.

Digitized by Google

An Holla- oder Berthasagen ist der Orlagau sehr reich. Einst, heißt es, verlor eine Frau ihr Kind, konnte sich darüber nicht trösten, sondern ging alle Nacht aufs Grab und weinte bitterlich. Da sah sie in der Dreikönigsnacht die Bertha (Perchta) mit einem Schwarm Kinder vorüber ziehen. Eines von ihnen, in ganz durchnäßtem Hemdlein gehend und einen Wasserkrug tragend, konnte nur mit Mühe folgen und blieb ermattet vor einem Zaune stehn. In diesem Kleinen erkannte die Mutter ihr Kind, ergriff es und trug es über den Zaun. Ach, seufzte das Kind, wie warm sind Mutterhände! Aber weine nicht so sehr, denn du weinst den Krug, in dem ich deine Thränen sammeln muß, ganz voll, daß er überläuft und mich ganz durchnäßt. Seit dieser Nacht weinte die Mutter nicht mehr. Seitdem ward es Sitte, den Todten ein Thränenkrüglein mit ins Grab zu geben.

In den zwölf Nächten hielt Holda (Holla, Perchta) als Gabenspenderin ihren festlichen Umzug mit Fro und erfreute die Frauen und Fleißigen am Julfeste. Auch dieser Glaube ward in christlicher Zeit umgestaltet, denn man schilderte den Fro als wilden Mann, die Holle als Waldfrau, nannte deren Zug spöttisch Posterlijagd, in welcher ein Gespenst in Gestalt einer alten Frau oder Ziege erscheint. Wenn Mädchen nicht fleißig gesponnen haben, so kommt nach Schweizerglauben Weihnachten die Sträggele und straft sie. In Eisleben und Mansfeld erzählt man von der wilden Jagd der Frau Holla (Huldreiche), welcher der treue Eckart warnend vorausreitet. Das Volk erwartete sie früher am Fastnacht-Donnerstag wie eine Königin, und der greise Eckart macht ihr als Kämmerling Platz. Die Sage behielt diesen königlichen Umzug durch das Land bei, erzählte aber entstellend, ihr Gefolge besteht aus kopflosen Reitern und Fußgängern und aus dreibeinigen Pferden. Auch am Hörselberg, eine dunkle Erinnerung an Walhalla, (Venusberg) hält Eckart warnend Wache, damit Unerfahrene nicht ins Verderben gerathen, die Holda aber wohnt in dem Berge als Zwergkönigin, und ihre Wohlleben theilt der Ritter Tanhäuser, der den Wodan vertreten muß.

Da Wodan auch unter der Gestalt Dietrichs von Bern erscheint, so wird auch dieser ein Führer der wilden Jagd und steht versteinert über dem Bodekessel und der Roßtrappe, oder verwandelt sich als Begleiter der Bertha in den Knecht Ruprecht, der den Julumzug

Digitized by Google

mitmachte. Selbst im Namen Hackelberend erkennt man den Namen Bernhard wieder, der an Dietrich von Bern erinnert, also den Mantelträger Wodan bedeutet.

In Sturm und Wetter zog der Kriegsgott Wodan mit den Schildmädchen und den Helden durch die Wolken, ein stattliches brausendes, sausendes Heer. Daher sagt bei Sturm der Niederdeutsche heute noch: Wodan wüthet, oder Wodan jagt, und der Schwede ruft: Wodan zieht vorbei, der Süddeutsche aber sieht in den fliehenden, dahinjagenden Wolken das wüthende Heer. Das Heulen des Sturmes hielt der jagdlustige Deutsche für Hundegebell, für wild aufjauchzendes Hoho, und den Sturmwind in der Weihnachtszeit scheute er als heulenden Jolwind. Als ein gewaltiger Jagdliebhaber auch Sonntags die Jagdfreude nicht missen wollte, und statt der Seligkeit im Himmel sich ewige Jagdlust wünschte, so ward er nach der Legende zur Strafe in den wilden Jäger Hackelberend oder Hackelberg oder Hackelblock verwandelt. Nun heißt aber dieses Wort so viel als Mantelträger, wie man auch den Wodan nannte, und er ist dem Wesen nach nur der Vertreter dieses Gottes und seines brausenden Heerzuges. In jedem Sturmwind hört man seinen Jagdruf, besonders aber in den zwölf Nächten, die an die Zeit des Weltkampfes und Weltendes erinnern mit ihrer grausen Einsamkeit, heulenden Winden, wolkendunkeln Tagen und dem Absterben der Natur. Dann erscheint diese wie eine Leichen- und Todtenkammer voll Todesgrauen und Entsetzen, voll Sterben unter heftigen Todeskämpfen. Die Hunde vertreten in der Sage die Stelle von Wodan's Wölfen, sein achtbeiniges Pferd eilt sturmschnell durch die dröhnenden, ächzenden Wolken, uns ist, als ob alles Leben zur Welt hinausfliehe, alle Ordnung in der Natur zu Ende sei. Also das Grauen solcher Winter- und Herbststürme versinnlicht die wilde Jagd. Da der Sturm auch durch Häuser und Tennen fährt, so heißt es, der Jäger halte durch sie seinen Durchzug. Bisweilen bleibt auch ein Jagdhund das ganze Jahr in einem Hause liegen, winselt und heult Tag und Nacht, bis ihn sein Herr im nächsten Jahre abholt. Dies bedeutet, daß in Gebäuden, die den Winden besonders ausgesetzt sind, das ganze Jahr um und in dem Schornsteine, wo der Hund liegen blieb und nur vom Lecken der Asche lebte, die Winde heulen und winseln. Der zurückgebliebene Hund bedeutet das

Digitized by Google

immerwährende Windwehen im Kamin, und da der Sturm oft den Ruf der Eule nachahmt, so glaubte man, eine solche, Tutosel genannt, befinde sich im Gefolge des wilden Jägers und stimme das Huhu an. Sie soll eine Nonne gewesen sein, die sich nach ihrem Tode zum Hackelberend gesellte, und zwischen das Hundegekläff jauchzend vor Lust ihr Huhu, Huhu hineinruft. In vielen Gebirgen jagte der Hackelberg, z. B. im Sölling, Drömling, Harz u. s. w. und man glaubte so fest an ihn, daß man seinen Geburtsort, Sterbejahr und Grab bezeichnete.

Der Hackelberg des Harzes, dessen Namen auch ein Wald bei Halberstadt trägt, zwang seine Bauern, ihm Sonntags auf die Jagd zu folgen. Da sprengten einst zwei Reiter an ihn heran, der zur Rechten sah wild und grimmig aus und ritt ein feuersprühendes Pferd, der zur Linken war sanft und mild und mahnte von dem Frevelwerke ab, aber der Ritter folgte dem Rechten, zog grade zur Zeit des Kirchengeläutes in den Wald, wofür er nun mit dem schwarzen Ritter bis ans Ende der Welt jagen muß. Der braunschweigische Hackelberg war angeblich Oberjägermeister des Herzogs und liegt im Garten des Wirthshauses Klapperkrug bei Goslar begraben. Ihm träumte einst, daß er einen Eber antreffen werde, der ihn zu tödten bestimmt sei. Wirklich lief ihm bei der nächsten Jagd ein grimmiger Keiler entgegen, aber Hackelberg erlegte ihn und stieß nun in der Siegesfreude mit dem Fuße nach dem Eber, indem er rief: Hau nun, wenn du kannst! Der starke Mann hatte sehr heftig gestoßen, der Eberzahn drang daher durch die Stiefelsohle und verwundete den Sieger am Fuße. Dieser achtete der Wunde nicht, aber bald schwoll der Fuß an, und in wenig Stunden war der Jäger todt. Dieselbe Geschichte erzählt man von einem Gotte, den eine im Kopf eines Gerippes verborgene Schlange stach.

Daß die wilde Jagd ursprünglich Wodan's gabenspendenden Umzug bedeutet, beweist folgende Sage. Einst kam ein Bauer etwas angetrunken aus der Stadt und Nachts durch einen Wald, in welchem ihn die wilde Jagd überraschte. Er hörte Hundegebell, Jagdrufe und eine Stimme, die ihm zurief, mitten im Wege zu bleiben. Der Bauer aber gehorchte nicht. Da hielt plötzlich ein langer Mann auf einem Grauschimmel vor ihm und frug, ob er Kräfte habe. Der Bauer

Digitized by Google

bejahte es. Dann mußt du mit mir um die Wette ziehen! Mit diesen Worten hielt ihm der Reiter eine Kette hin, damit sie versuchten, wer von ihnen am stärksten ziehen könne. Der Bauer faßte das eine Ende und schlang es behend um eine Eiche, ohne daß es der Reiter bemerkte. Als nun dieser droben in der Luft zog, konnte er den Bauer nicht hinauf heben, so oft er es auch versuchte. Darauf versprach ihm Wodan eine Belohnung und jagte weiter. Bald erschien er wieder mit einem Hirsch, zerlegte ihn, gab dem Bauer eine Keule und Blut, welches dieser, weil er keinen Topf hatte, in die Stiefeln schütten mußte. Als er keuchend endlich daheim ankam, waren Blut und Hirsch in Gold verwandelt.

Frau Gode, erzählt eine andre Sage, war eine große Jagdliebhaberin wie ihre vierundzwanzig Töchter. Allesammt gingen auch Sonntags auf die Jagd und wollten lieber jagen als in den Himmel kommen. Kaum hatten sie den Wunsch ausgesprochen, so wurden vier Töchter zu Jagdpferden und zwanzig zu Jagdhunden, die nun in alle Ewigkeit jagen müssen. In den zwölf Nächten fährt sie durch die Häuser der Menschen, da sie ja die Gabenspenderin der Julzeit ist, und mitunter bleibt ein Hund das Jahr über zurück, heult und winselt alle Nacht. Gönnt man ihm sein Plätzchen, so läßt Gode beim Abholen eine Segensgabe zurück, daß Vieh und Acker gedeihen. Tödtet man ihn, so wird er zu Stein, kehrt, wenn man ihn wegwirft, Abends als solcher zurück und verwandelt sich dann wieder in einen Hund. Zerbricht am Wagen etwas, was an Kreuzwegen leicht geschieht, so beschenkt sie denjenigen, der ihr Hülfe leistet, mit einer scheinbar geringen Gabe, die sich aber in Gold verwandelt, wenn sie ins Haus gebracht wird. Insbesondere beschenkt sie kleine Kinder gern; woraus man sieht, daß Holla, Holda, Gode, Berchta nur verschiedene Namen sind für dieselbe milde Göttin, die in den zwölf Nächten durch das Land zieht, um den menschlichen Arbeiten Segen und Gedeihen zu verleihen, daß sie gelingen und Erfolg haben. Nur großes Mißverständniß hat sie zur Führerin einer wilden Geisterschaar gemacht und behauptet, der wilde Jäger reite auf schwarzem kopflosen Pferde mit rückwärts gedrehtem Gesicht und gefolgt von ebenso entstellten Jägern und Weibern, von Hunden mit feuriger Zunge und dergleichen, wie wenn der gute Gott zum Teufelsspuk geworden wäre.

Digitized by Google

In manchen Gegenden nennt man den Wodan auch Helljäger, wie wenn er den Geistern der Hel gleiche, oder Hans Jagenteufel, Mansberg, Junker Marten, aber man erkennt in ihm den Heervater Walhalla's wieder an dem grauen Rocke, den er trägt, und an dem Grauschimmel, den er reitet. Nicht selten sitzt er aber auch, in einen weißen Mantel gehüllt, auf einem Schimmel, ganz so wie die Götter-sage den wolkengebietenden Wodan darstellt. Die Sage nennt ihn daher oft kurzweg den grauen oder weißen Mann, wie seine Gemahlin zur weißen Frau wurde, die mit einem Bund Schlüssel erscheint, was an die Bewirthung der Einheriar in Walhalla erinnert, Kinder und Hirten beschenkt und nach Erlösung trachtet.

Aus allen diesen Verdunkelungen schimmert der alte Heervater und Schlachtenlenker hervor, der Schirmer edler Heldengeschlechter, denen er mit dem Gefolge der Schildmädchen in das Schlachtgetümmel folgt, um Sieg zu verleihen oder zu nehmen, je nachdem das Schicksal es verhängt hat. Er stürmt als Kriegsgott von Zeit zu Zeit aus Asgard hervor, wo er bisher verborgen war, und diese Verborgenheit stellt die Dichtung dar als ein Schlummern in einem Zauberberge, aus dem nur entscheidende Ereignisse den Gott hervorrufen und zur Thätigkeit führen. Denn das Volksmärchen verwandelte die ihr unverständliche Götterburg Asgard in einen Zauberberg, und die großen Heldensäle in Höhlen und Gewölbe. Walhalla ist das Vorbild aller Zauberberge und Geisterburgen, und die Einheriar, die sich täglich dort auf der Kampfwiese in den Waffen üben, erscheinen wieder in dem Waffengeklirr und kriegerischem Getöse, welches man in den ver-zauberten Felsen zu Zeiten hört. Wodan muß durch sein Erscheinen die Schlacht zur Entscheidung bringen, das Schicksal erfüllen helfen, und daher erscheinen die entrückten Helden nur zur Zeit der Noth und großer Gefahr. Entrückt werden von der Sage aber nur solche Helden, von deren Thatkraft man Entscheidung erwarten durfte, weshalb jeder Volksstamm seinen Nationalhelden irgendwo verzaubert und auf bessere Zeiten harrend sitzen dachte. Daß bei ihnen an Wodan zu denken ist, das bezeugen die Namen der Zauberfelsen und Burgen z. B. Odenberg und Gudensberg (Wodansberg) wo Karl d. Gr. oder Karle Quintes (Quintus, der Fünfte) weilt. Auf schneeweißem Schimmel sitzend hatte Karl mit seinem Heere an heißem Sommertage einen weiten Weg

Digitized by Google

gemacht und stand nun plötzlich vor dem Feinde. Seine Krieger fühlten sich ermattet und zum Kampfe unfähig, denn sie dürsteten und lechzten nach einem Trunke. Doch weit und breit gab es keine Quelle, keinen Bach. Siehe da trat Karl's Pferd ein Loch in den Felsen, aus welchem nun der Quell Glisborn sprudelte. Die Krieger erquickten sich und gewannen nun eine große Schlacht, in welcher das Blut in Bächen floß, die tiefe Furchen in den Boden rissen. Abends schloß Karl sich mit dem Heere in den Felsen ein und blieb dort verzaubert Nur alle hundert Jahre bricht er hervor und macht die Runde durch das Land.

Manche Sagen lassen den Riesenbesieger Donar verzaubert sitzen, und da er rothes Haar hatte, so erscheint er auf rothem Rosse und mit rothem Reiherbusch. Ihn bezeichnet der Rothbart auf dem Kyffhäuser neben der Rothenburg. Das Harren der Kriegsheere auf neuen Krieg ist eine Abänderung der Hildursage. Denn nach uraltem Lied ging das Schildmädchen Hildur nach der Schlacht des Nachts auf die Wahlstätte, weckte die Todten wieder, daß sie am Tage von Neuem stritten und alle Tage bis zum Untergange der Welt kämpfen. Der Krieg wird kein Ende nehmen, so lange es Menschen giebt, und Kriegslust führt immer neue Geschlechter in den Krieg, wenn die alten gefallen sind. Mit dem Mannesmuth und der Pflicht, Recht und Eigenthum sammt dem Vaterlande und der Volksehre zu vertheidigen, wird der Krieg unsterblich. Das Mißverständniß alter Berichte läßt gar den Donar als wilden Jäger den Wald durchziehen. Denn der feuerathmende Dietrich, Donar's Ebenbild, erscheint in manchen Gegenden als wilder Jäger, wogegen Hackelsberg Tod durch einen Eberzahn an Odins Verwundung durch einen Pferdekopf und der Name Hackelblock an die Opferstätte auf dem Blocksberge erinnert. In jenem Kopfe war eine Schlange verborgen, die den Gott in den Fuß stach. Als Gott konnte er freilich an der Wunde nicht sterben.

Im Odenwalde kündigt der Umzug des Rodensteiners, wenn er mit seinem Geisterheere von der Burg Rodenstein nach dem Schnellerts zieht, großen Krieg mit den Grenznachbarn an. Er war ein grausamer Raubritter, und als er einst einen Mönch von Hunden zerreißen ließ, verwünschte ihn dieser, daß er in Ewigkeit als ruheloser Jäger das Gebirge durchirre. Schnellhart war aber ein Beiname Wodans, und

Digitized by Google

Rodenstein erinnert an den rothen Donar. In der Nachbarschaft liegt ein Glasbrunnen, eine Glasmühle und ein Glasberg, die also an Walhalla erinnern, welches das Märchen auf einen gläsernen Berg verlegte. Auch bringt der Umzug des Rodensteiners den Feldern Fruchtbarkeit wie der Wodan's, liegen Schätze in der Burg verborgen, wird darin gezecht und gejubelt wie in Walhalla, und findet sich noch viel Wunderbares. Auf die Jagd nach den Moosweiblein, die von Wodan und seinen Jägern erzählt wird, bezieht sich das Volkslied: Es blies ein Jäger wohl in sein Horn.

Da Wodan's Heer mit jedem Jahre zunahm, so hielt er öfter Umzug, um die gefallenen Helden zu sammeln. Die Sage erdichtet daher schwarze Todesrosse und darunter leere, die einen zum Tode Bestimmten tragen sollen. In diesem Sinne dichtete Uhland den Junker Rechberg, der auch bestimmt war, zum „großen Heere" überzutreten, wie man das Sterben nannte. Auch Dietrich von Bern verschwand auf einem schwarzen Rosse, wie auch im Spessart und Odenwald solche Todtenpferde erscheinen. Wie Hans zu Roß seine Grete ins Grab holt, so Wilhelm seine Leonore nach Bürger's meisterhaften Dichtung. Als Sigrun am Grabe Helgi's weinte, erschien er zu Roß, blieb die Nacht über bei ihr und ritt beim Hahnrufe wieder davon. Der Teufel pflegt die, welche sich ihm verschrieben, auf schwarzem Rosse abzuholen. Viele volksbeliebte Balladen enthalten Reste uralter Göttersagen und heimeln uns daher so sehr an.

In Frankreich zieht Hugo Capet als Hellequin (Gespenst der Hel) mit einem wilden Heere durchs Land, aber auch Roland, Richard von der Normandie und Karl V. Doch ist aus dem Gespenst auch der neckische Elf Harlekin geworden, da die Franzosen kein Verständniß für die tiefere Bedeutung des Helkönigs hatten, der als Herbststurm alles Leben auf dem Felde tödtet und davon führt und die Vergänglichkeit bezeichnet, welcher ja alles Irdische, Große und Herrliche verfallen ist.

Die Spanier nennen die wilde Jagd das alte Heer, die Engländer erzählen von der nächtlichen Jagd des Sagenkönigs Artus, die Dänen von Waldemar, der im Gurrewalde jagt, da er ganz wie Hackelberend dachte. Auf Möen jagt Grönjette, d. h. langbärtiger Riese, im

Digitized by Google

Schweizerjura Rieſe Durſt, in Schleswig König Abel, und in Norwegen kennt man die nächtlichen Asgardreiter.

Andre Sagen ſtellen den verlockenden Todtenführer Wodan, der zum Mitkommen zwingt, als zauberiſchen Sänger dar, der die Sinne bethört und die Menſchen entführt in Wunderberge (Walhalla). Der Rattenfänger von Hameln, nach ſeinem buntfarbigen Kleide Bunting genannt, lockte erſt Mäuſe fort, dann aber in rothen Kleidern und mit rother Feder die Kinder nach dem Kappenberge, wo ſie verſchwanden und in Siebenbergen bei Hameln wieder zum Vorſchein kamen. Dies ſoll 1284 geſchehen ſein, iſt aber nur Abart der Sage vom wilden Jäger, die wieder in verſchiedener Weiſe an andern Orten erzählt wird, z. B. von Tannenberg in Heſſen. Auch Ritter Blaubart iſt eine Entſtellung der Jagd nach den Moosweibchen und von den Himmelsſchlüſſeln, welche das Paradies öffnen, in welches aber Niemand blicken darf. Denn das Paradies bezeichnet Walhalla.

Endlich erzählt Tacitus von Hariern als deutſchen Kriegern, die ſchwarze Schilde trugen, ſich ſchwarz färbten, den Feind nur Nachts angriffen und wie ein Geiſterheer einbrechend unter wildem Geſchrei Entſetzen verbreiteten. Ja Plinius behauptet, man habe zur Zeit der cimbriſchen Kriege in den Lüften Waffenlärm gehört, ſo daß die Römer auch von dem Glauben der Deutſchen an Geiſterheere ſcheinen gehört zu haben.

Verzauberte Helden (Kyffhäuſer, Untersberg ꝛc.).

Auf Erden giebt es ſo viele Mängel, daß ſich das menſchliche Gemüth nicht befriedigt fühlt, daher in Glauben und Dichtung eine vollkommenere Welt als Endziel der Weltregierung erwartet. Die Erde iſt, wie alle Schöpfungsſagen berichten, nach und nach geworden nach einem göttlichen Willen. Sie muß aber auch untergehen und mit ihr die Götter, die ja mit und in ihr geſchaffen wurden. Ein Verſchwinden der Dinge für immer kann ſich aber der menſchliche Geiſt nicht denken, erdichtet ſich daher eine Wiedererſtehung der unvollkommenen Welt in vollkommenerer Geſtalt. Die Chriſten nennen dieſe den Himmel, den auch unſere heidniſchen Vorfahren nach dem Ende

Digitized by Google

der bestehenden Welt erwarteten und die neue Götterwelt in dem Gimil des Südens erstehen ließen, wie wenn sie geahnt hätten, daß von Süden aus das Christenthum zu ihnen gebracht würde.

Die Sage vom goldenen Zeitalter kannten die Germanen eben so gut wie die Hellenen und Römer. Sie verlegten dasselbe und ihre Götterwelt nach dem Norden. Der Bär als König der Thiere gab seinen Namen dem über der königlichen Götterburg leuchtenden Sternzeichen. Denn das Bärengestirn hieß auch Himmels-Heer oder Wodanswagen, der Polarstern nach Wodan Hjaraftstern. Der griechische Boreas (Nordwind) galt für den heilsamen Lebenswind, Bär hieß Wodan's Vater und unsere sprachverwandten Arier in Persien nannten das Paradies Ver. Vom Saturnus oder Kronos (Zeit), dem Gott des goldenen Zeitalters, glaubten die Römer und Griechen, daß er fern auf der Insel Ogygia, nordwestlich von England, in goldfarbener Felsenhöhle schlafe, wohin ihm Vögel Ambrosia als Nahrung bringen, und wo seine Diener seine Träume belauschen, um daraus die Zukunft zu weissagen. Auch unsere Urvorfahren wußten von einem Wonnelande im hohen Norden und verehrten als göttliche Kraft den Allvater, der den Wandel der Zeit überdauert. Hat der Flammengott Surtur mit den Muspelsöhnen der südlichen Glutwelt die Erde in Brand gesteckt, das losgelassene Meer dieselben überflutet, dann schafft er eine neue grüne Welt, es erheben sich eine neue Sonne und ein neuer Mond, an die Stelle der schuldbeladenen Götter, die ihren Eid gebrochen, treten schuldlose neue, namentlich der sittlich unbefleckte Baldur oder Paltar, der durch Trug sein Leben verlor, und entstehen sittlich reine Menschen. Die Welt wird ohne Schuld, Sünde und Leid sein, die ewigen Weltgesetze treten wieder in Kraft, da sie, auf goldene Tafeln geschrieben, in der neuen Welt im Grase aufgefunden werden. Den Germanen erschien das Grab nur als bergender Ort, wo der Held ruhte, ehe er zum Himmel auffuhr, und Asgard hieß kurzweg Berg, weshalb man glaubte, auch die Götter verweilen und bergen sich auf eine Zeit in Bergen. Die neue Erde taucht frisch und grün aus der Ueberflutung empor, denn es erhielten sich lebendig die Urlebenskraft der Gewächse (Widar) und der ewige Frühling (Wali). Auch Donar's Söhne Mut (Modi) und Kraft (Magni) führen statt des Vaters den zermalmenden Streithammer, Paltar, Hödur und

Digitized by Google

Hönir gründen ein neues Asengeschlecht, und aus dem Weltbrande retteten sich zwei Menschen Lif und Lifthrasir, um ein neues Menschengeschlecht zu erzeugen.

Unsere sinnigen, sittlich tüchtigen Urväter glaubten also, daß wohl auf eine Zeit das Schlechte, Gesetzlose und Strafbare in der Welt die Ueberhand gewinnen könne, so lange der schuldlose Paltar, als Vertreter edler Sittlichkeit und idealen Strebens, in der Unterwelt schlummere; aber daß er erwachen und ein glückliches, frommes Zeitalter herbeiführen oder vielmehr das goldene Zeitalter zurückführen werde. Kein Volk hat einen so festen Glauben an die siegreiche Kraft des Sittlichguten gehabt, an die unbezwingbare Gewalt der gesetzlichen Ordnung, durch welche allein die Menschenwelt bestehen kann, als das deutsche Volk. Daher besaß es auch die Stärke, die Tyrannei der weltbeherrschenden römischen und französischen Kaiser zu vernichten und den geistknechtenden Päpsten eine Kirchenverbesserung gegenüber zu stellen.

Der alte Germane glaubt also an eine Weltverjüngung und an einen Sieg des Rechtes, aber er wußte auch, daß es einen furchtbaren Kampf koste, um die mächtig gewordenen Schlechten und Weltverderber zu vernichten. Er wußte, daß Götter und Helden in der großen Welterlösungsschlacht der Götterdämmerung sich opfern mußten. Seit Jahrhunderten sammelten sich die Helden fröhlichen Muthes in der Walhalla, sich freuend auf den furchtbaren Vernichtungskampf, harrten sie gerüstet des Schlachttages, und das fromme Volk dichtete sich nun verzauberte, schlafende Kaiser und Heere, die hier und da in Berghöhlen des letzten Kampfes zur Welterrettung gewärtig sind. War ein Stamm in Noth, fürchtete er den Untergang, dann erwartete er die Hülfe der im Berge verzauberten Helden. Daher erzählen fast alle germanischen Stämme von solchen schlafenden Helden und giebt es in Deutschland viele Orte, wo Helden verschiedenen Namens schlummern bis zu der Zeit, wo sie in blutiger Vertilgungsschlacht ihr Volk retten werden.

Bei den vielen Sagen von schlummernden Kaisern, mögen sie Karl, Otto, Rothbart, Wittukind u. s. w. heißen, darf man nicht meinen, die geschichtlichen Personen vor sich zu haben, sondern die Sage trug auf volksbeliebte Männer die Erzählungen von Wodan,

Digitized by Google

seinen Helden und der Götterdämmerung über. Selbst die Weltesche fehlte nicht, sondern ward durch einen Birn- oder Hollunderbaum vertreten. Die Slaven erzählen von Svatopluk, die Serben von Marko, die Böhmen von dem schlummernden Herrn im Berge Blany, die Arier vom Zauberschlafe des Helden Sam, die Araber vom Ibn Chaldun im Berge Hedschas, die Britten von Artus, die Dänen vom Dan im Hügel bei Tönningen oder von Olger Danske, die Schweizer von den drei Tellen. Bei uns sind der Kyffhäuser, Ottilienberg und Untersberg sagenberühmt geworden, weil dort jedenfalls in früheren Zeiten angesehene Tempelstätten sich befanden.

In Kyffhausen, dessen Namen man noch nicht genügend erklären kann, sitzt Kaiser Rothbart verzaubert. Die Sachsen meinen indessen, Otto schlummere hier, wogegen die Thüringer den Rothbart dorthin versetzen, da er an den rothbärtigen Donar erinnert und auf demselben Bergzuge die Rothenburg liegt. Friedrich I. hatte seine Hofburg in Tilleda am Fuße des Berges, wogegen seine Beamten auf den genannten Burgen wohnten. Nach alter Sage verschwand Friedrich mit Hülfe eines Zauberringes, und diese Sage fand Glauben, weil der Kaiser auf dem Kreuzzuge als Greis in einem Flusse ertrank und seine Leiche mit Mühe aus dem heftig strömenden Wasser gezogen wurde, während das Kreuzheer über eine schmale Brücke zog. Wenige wußten also, wo der Kaiser geblieben war. Da er und die Hohenstaufen überhaupt mit den Päpsten in heftigem Streite lagen, unterdessen das eroberte gelobte Land wieder an die Sarazenen verloren ging, später gar die Türken wiederholt Deutschland bedrohten, so meinte das Volk in den trostlosen Zeiten, Friedrich müsse zurückkehren, um das Reich zu schützen und die Pfaffen zu demüthigen. Diese Sehnsucht erwuchs aus der Erinnerung an Wodan's Weltschlacht, und in diesem Sinne bildete sich die Sage so vielseitig aus, daß sie einen ganzen Sagenkreis bildet.

Das Volksmärchen stattete diese Berge, von denen der eine in der goldenen Aue bei Frankenhausen, der andere am Rande der Alpen bei Salzburg steht, mit allen Wundern der alten Götter- und Heldenwelt aus. Drinnen in gewaltiger Halle, deren Wände von Waffen aller Art blitzen im Glanze leuchtenden Goldes und funkelnder Krystalle, dort sitzt der alte Kaiser am Marmortische (dem Hochsitze), wie traum-

Digitized by Google

haft schlummernd. Denn er hat den Kopf auf die Hand gestützt, wie wie wenn er nur ein wenig nicken wolle, und sein langer Bart ist durch den Tisch und fast dreimal um denselben gewachsen. Rings in der Halle auf Bänken und Nischen ruhen gewappnete Krieger, ermüdet von langer Heerfahrt und drüben im Marstalle sieht man lange Reihen aufgezäumter Rosse stehen, die noch ihr Morgennickchen zu machen scheinen. So mag Wodan geweilt haben unter den Helden der Einheriar, oder Valtar mit seinem Gefolge im Reich der Hel geträumt haben, bis er beim Weltuntergange aufstieg, um ein neues Weltreich, eine festere, sittliche Ordnung zu gründen.

Von hundert zu hundert Jahren öffnet sich an einem gewissen Tage der Berg einem Glücksmenschen, der dann prächtige Gänge, Hallen und Säle sieht und frohes Treiben in den Hallen wahrnimmt. Im Garten blühen herrliche Blumen und Kräuter, ein munterer Bach rinnt über Goldsand, und über den Turnierplatz reitet ein Gewappneter mit einem Hahne auf der Schulter und einem Jagdhorn in der Hand. In den Hallen schallt es von froher Musik und Heldenliedern, hört man Kegelkugeln rollen und klingende Kegel fallen. Der Küfer eilt geschäftig nach dem mächtigen Weinkeller, wo sich unerschöpflicher Vorrath edlen Rebensaftes befindet und Frau Holle den Gästen wie dem Kaiser den Becher kredenzt. Da pflegt der Kaiser den erstaunten Fremdling, der auf dem glasglatten Boden um den Thron herum kaum stehen kann, bedächtig zu fragen, ob die Raben, die Weltboten Wodan's, noch um den Berg schwärmen. Bejaht dies der Gefragte, so muß der Kaiser noch hundert Jahre schlafen, bis sein Bart zum drittenmale um den Tisch gewachsen ist. Dann erwacht er und mit ihm seine Gewappneten, die Pforten des Berges thun sich auf, und heraus ziehen unabsehbare Geschwader Gewappneter, deren Schilde und Speerspitzen in weite Ferne blitzen. Die Ebene hallt wieder vom Klirren der Schwerter, vom Rasseln der Panzer und Schilde, und in scharfem Trabe reiten sie nach dem Rothfeld, voran der Heldenkaiser, der an einem dürren Baume den Schild aufhängt, dann den Reichsfeinden eine Schlacht liefert, die vom Morgen bis zum Abend dauert. Es fallen der Kämpfer so viel, daß die Streitenden bis an die Knöchel im Blute wachten. Endlich siegt der Kaiser, der Feind wird ausgetilgt, und nun regiert Friedrich Deutschland wieder, um es stark und

Digitized by Google

glücklich zu machen. Wie die Ungeheuer und Riesen als rohe Naturgewalten gegen die gesetzliche Ordnung in der Welt ankämpften, so vertheidigt der Heldenkaiser siegreich Gesetz und Recht im Reiche gegen Bosheit und Herrschsucht.

Gar viel Liebliches wissen andere Sagen von dem verzauberten Berge zu erzählen, wo der gabenreiche Kaiser mit der schönen Tochter weilt. Wer die Glücksblume findet, dem öffnen sich die unermeßlichen Schätze der Burg, und wer den traumschlummernden Kaiser erfreut durch Musik oder Bericht, den beschenkt er nach der Weise Wodan's. Er gibt einen Birkenzweig, eine Blume, Späne, gar Pferdeknochen, welche gewöhnlich als werthlose Gaben von dem Empfänger weggeworfen werden; wer sie aber nach Hause mitnimmt, für den verwandeln sie sich in blankes Gold. Auch gestattet er armen braven Dorfbewohnern, zu ihren Familienfesten sich Wein zu holen, der nie alle wird, so lange der Besitzer verschweigt, woher der kostbare Trank stammt. Die Tochter, die fleißig spinnt wie Berchta, verschenkt zuweilen an Besucher Flachsknoten, die sich dann in Gold verwandeln, wie es Wodan's Gemahlin beim Umzuge zur Winterzeit zu thun pflegte. Zuweilen läßt sich der Kaiser auch von der Oberwelt erzählen und dem Gaste die Wunder seines Schlosses zeigen. Kehren dann die Besucher zur Oberwelt zurück, so sind hundert und gar zweihundert Jahre vergangen, während sie nur einige Stunden beim Rothbart gewesen zu sein meinten.

Da Wodan einen breitkrämpigen Hut zu tragen pflegte, so sagen die Umwohner des Kyffhäusers, wenn der Berg in Nebel gehüllt ist: Kaiser Friedrich hat den Hut auf. Auch will man in der Nähe einen uralten versteinerten Birnbaum gefunden haben. Uebrigens soll der Rothbart nach anderen Sagen bei Kaiserslautern, im Lügenfeld, wo eigentlich Ludwig mit seinem Heere verzaubert schläft zur Strafe für den am Vater begangenen Meineid, in Hagenau, im Untersberge, Schwarzwalde u. s. w. verzaubert sitzen. Andere Sagen nennen aber Karl den Großen. Dieser sitzt aber im Untersberge vor einem Steintisch und wird, wenn der wachsende Bart denselben dreimal umkreist hat, mit seinem Heere hervorbrechen, um die Rettungsschlacht auf der Walser Haide zu liefern, wo er an einem dürren Birnbaum den Schild aufhängt. Beginnt dieser zu grünen, so naht die Zeit des

Digitized by Google

Weltkampfes. In diesem Berge hausen aber auch die „wilden Frauen", welche Kinder rauben, und in demselben befinden sich herrliche Gärten, eine prachtvolle Kirche und lange Gänge, die nach den benachbarten Kirchen in Salzburg, Reichenhall, Feldkirch und Traunstein führen, wie etwa dunkle Thäler nach Niflheim brachten.

In Odenberg in Hessen hält Karl der Große Hof, nachdem er in der Nähe eine sehr blutige Schlacht gewonnen hatte. Man hört drinnen daher Rosse wiehern, Waffen rasseln, Trompeten und Trommeln tönen. Denselben Helden glaubt man auch verzaubert im Drachenberge bei Marburg, an der Weser, im Spessart, im Donnersberge und an anderen Orten, die an Wodan oder Donar erinnern, oder wo alte Tempel- und Opferstätten mögen gestanden haben. Otto sitzt im Sudemerberge bei Goslar als Schützer dieser Stadt. In einer Felsschlucht am Vierwaldstätter See ruhen die drei Telle verzaubert, und oft kehrt die Sage von drei schlafenden Männern wieder, die wegen eines Verbrechens gestraft wurden und in einem Buche lesen, wie z. B. die drei Männer im Zobtenberge. Als Ritter Tils am Sonntag jagte, versank seine Burg, und drin sitzt er noch drunten im Tilsgraben.

In Schwerin ist Wodan bereits zum Kobold geworden, der im grauen Kleide umgeht, wenn es aber Krieg geben wird, sich roth kleidet, wogegen er durch einen schwarzen Anzug einen bevorstehenden Todesfall anzeigt. Er wohnt unter dem See, sitzt dort an einem Steintisch wie Rothbart und fordert die Leute auf, mit ihm zu ringen. Ist sein Bart dreimal um den Tisch gewachsen, oder hat Jemand dreimal mit ihm gerungen, so ist er erlöst, der See verschwindet, und an seiner Stelle erscheint ein altes prachtvolles Schloß.

Nach andern Sagen künden fallende Steine das Weltende an, ein Klotz und anderwärts eine verdorrende und dann wieder grünende Linde, worauf dann ein weißer Reiter (Wodan) erscheint, um sein Heer herbeizuführen. Auf dem Kirchhofe zu Nordorf in Holstein wird einst eine Esche wachsen, berichtet die Sage, die in jedem Jahre einen Sproß treibt. Am Neujahrstage haut ihn aber ein weißer Reiter ab, der auf einem Schimmel sitzt und den schwarzen Reiter besiegt, welcher dies hindern will. Ist die Esche so groß, daß ein Pferd unter ihren Aesten kann angebunden werden, so beginnt der

Digitized by Google

große Weltkampf. Andere Sagen nennen einen Hollunder als den Weltbaum und einen weißhaarigen König, der in den Kampf zieht, wenn eine rothe Kuh (Surtur) über eine gewisse Brücke geht.

Unsere Dichter haben viele solcher Sagen bearbeitet, da sie so recht aus dem Herzen unseres Volkes herausgedichtet sind. Unser Gemüth kann nicht glauben, daß das Herrliche und Beste des Volkes ganz der Vergänglichkeit anheimfalle, sondern ist von deren Wiederkehr überzeugt. Kehren ja auch der Frühling mit seinen Blumen, der Sommer mit seinen Saaten wieder, so kann auch das Herrlichste der Menschenwelt nicht für immer verloren gehen. So entstanden die Sagen von entrückten und verzauberten Helden, Königssöhnen und Königstöchtern, welche allesammt an die sinnigen Dichtungen des heidnischen Alterthums erinnern, daher in den mittelalterlichen Heldengedichten die Hauptrolle spielen, und als auch diese poesiereiche Zeit verschwand, so retteten sich die trostreichen Erwartungen vom ewigen Bestehen des Schönen ins Volksmärchen. Da schlummert eine herrliche Welt voll glücklichen Stilllebens im verzauberten Schlosse Dornröschens, im Glassarge Schneewittchens.

Verzauberte Helden, versunkene Schlösser und Schätze erinnern also an die Herrlichkeit Walhalla's und der neuen Erde. Denn entrücken hieß unsichtbar machen, und daher dachte man sich Helden und Schätze in Berge entrückt, Schlösser und ihre Herrlichkeiten in Seen versunken bis zu der Zeit, wo die Verzauberten erlöst wurden und in ihrer wahren Gestalt wieder erschienen. Entrückte kamen zu einer gewissen Zeit wieder auf die Oberfläche der Erde, Verzauberte und Verwünschte mußten auf die bei der Verwünschung bestimmte Art erlöst werden. Wunsch bedeutet ja ursprünglich die Fülle des Heils und des Segens, welche Wodan verleiht, weshalb man die Gerte, mit welcher man verwünschte Schätze heben konnte, Wünschelruthe oder Wünschelgerte nannte, welche aus Hasel oder Kreuzdorn geschnitten wurde. Da aber auf dem Fafnirgold ein Fluch ruhte, Gold zum Bösen verlockte, so bewachten Unholde (Drachen, Schlangen, schwarze Hunde, schwarze Pudel, schwarze Böcke) mit allerlei Schreckniſſen die verderblichen Schätze. Denn ursprünglich bedeutet Hort so viel als Schutz, Schirm, Wache, weil er bewacht wurde, aber auch dem Besitzer Macht verlieh. Wodan verlieh zum Schatzfinden die blaue

Digitized by Google

Wunderblume, vor welcher die unterirdischen Schatzkammern sich öffneten. Wer die Blume vergaß, konnte nicht wiederkommen, weshalb sie Vergißmeinnicht hieß, da die Schatzmeister zu rufen pflegen: Vergiß das Beste nicht! Schätze lagen in Kesseln und sahen aus wie glühende Kohlen wegen des Goldscheines oder des Verderbens, welches sie brachten.

In schlimmen Tagen wünscht man entrückt zu sein und dann sagen wir noch: Ich möchte aus der Haut fahren, oder Berge sollen mich decken. Wer es aber böse meint, ruft aus: Ich verwünsche dich in den Abgrund, wo kein Hahn nach Dir kräht, d. h. so tief, daß der Hahnruf nicht zu dir dringt. In der Tiefe hausten aber auch Zwerge und Elfen, die Edelmetall und Krystall sammelten, weshalb man meinte, auch Schätze könnten entrückt werden und in die Tiefe sinken, von wo sie nach und nach sich wieder heben oder durch Wunderkräfte schnell gehoben werden.

Ward ein Schild aufgehängt, so bedeutete dies den Anfang der Gerichtssitzung, weshalb die entrückten Helden bei ihrer Zurückkehr den Schild an den grünenden Baum hingen, der die neu zu schaffende Erde bezeichnete, wogegen die Dürre den Weltuntergang anzeigte, und die Raben erinnern an Wodan's weltkundige Boten. Es sind also der verzauberte Karl, Rothbart, Siegfried, Dietrich u. s. w. der das Weltende herbeiführende Wodan, wie sich die Holda des Hörselberges in die weiße Frau verwandelte, die Schäfern und Kindern gern erschien und sie beschenkte. Eine verlorene Erinnerung an den Umzug der segenspendenden Göttin.

Walhallasagen und das Paradies.

Mitten in der Außenwelt lag die Mittelwelt als Menschenheim, über welchem jenseits der Wolken das Götterheim des Asgard mit der Götter- oder Asenburg schwebte. Der Regenbogen führte als Brücke Bifröst von der Menschenwelt zu den Göttern, welche auf dieser Brücke zur Erde niederstiegen, wogegen die Seelen der Helden über Bifröst nach Asgard ritten. In dieser Himmelsburg besaß jeder Gott sein besonderes, hallenreiches Schloß. Das des Heervaters

Digitized by Google

Wodan bildete einen überaus großen Saal und hieß Glanzheim (Gladsheim) oder Freudensaal. In ihm saßen die zwölf Götter (Asen) auf Stühlen um den langen Gasttisch, an dessen einem Ende Wodan's Hochsitz Hlidskialf stand, von wo aus er, das Gesicht nach Süden gerichtet, die ganze Welt übersehen konnte. An der Brücke Bifröst, da, wo sie an der Himmelsthür endete, wachte als Burgwart Heimdall im Schloß Himmelsberg, um das Riesenland zu beobachten. Ziehen die Riesen und Unheuer zum Kampfe heran, so ruft er durch den Schall des gellenden Hornes (Gialarhorn) Götter und Helden zum Kampfe auf. Von diesem alten Paradies südlich erhob sich nach dem Weltuntergang Gimil als neues Götterreich.

Mitten in der Götterburg lag eine blumige Wiese, das Idafeld, wo sich die Götter zu Berathungen (Gericht) über Weltangelegenheiten täglich versammelten und die Helden (Einheriar) sich in den Waffen übten. Im Heldensaale Odin's, in der Walhall oder Walhalla, (Todtensaal) schmausten sie, wogegen Göttinnen im Saale Wingolf sich versammelten, Thor Thrudheim bewohnte, Fregyr Alfheim, Baldur Breidablick, Freyja Volkwang (Volksweise) u. s. w. Walhalla hatte 540 Thore, durch welche täglich je 800 Helden auszogen. Ihr Dach war mit goldenen Schilden gedeckt, die Wände im Innern mit Schilden und Waffen verziert, und der Wipfel des Weltbaumes beschattete den Hof. Odin sandte zur Kriegszeit die Schlacht- oder Schild- oder Wahljungfrauen (Valkyren) aus, um bewährte Schlachthelden auszuwählen, die im Kampfe fallen sollten. Sie nahmen die Seelen der Gefallenen auf ihren Schild oder auf ihr Roß und führten sie nach Walhalla, wo sie in die Genossenschaft der Einheriar eintraten, auf dem Idafelde kämpften, fielen und Abends in der Halle Wingolf Meth tranken, da sie jedesmal wieder lebendig wurden, wie Heldenruhm ja noch unsterblich macht.

Die Seligkeit der alten Helden bestand also darin, daß sie früh nach dem Idafelde zogen, den Tag über miteinander kämpften, sich erschlugen, gegen Abend wieder lebendig wurden und nun jubelnd in die waffenfunkelnde Walhalla zogen, um dort zu zechen. Gebraten kam ein Eber hereingelaufen, von dem sich jeder nach Belieben abschnitt, ohne daß der Eber an Umfang abnahm. Dazu liefen ihm Schenktische mit Humpen erheiternden Honigbieres nach, welche nie

Digitized by Google

leer wurden. Blondlockige Schildmädchen oder Holda selbst kredenzten den Humpen, wie später noch auf Ritterburgen die Burgfrau dem Gaste zutrinken mußte. Man schmauste in der Goldhalle, erzählte sich oder hörte kühne Kriegsthaten, ruhte dann kurze Zeit, um am nächsten Tage dieselben Freuden zu genießen.

Mit der Zeit verdunkelten sich die Vorstellungen vom Heldenparadiese, die Volkssage machte aus dem Festschmause eine Geistermahlzeit in verfallenen Burgen oder Zauberbergen, aus dem Wingolfsaale eine Felsenhöhle, in welcher Wodan weilte, wie Baldur in der Unterwelt. Aus dem Kampfe der Götter mit den Riesen ward die Sage vom jüngsten Gericht. Auch die Auferstehung der Todten und ihr Ziehen zum Gericht erinnert an den Ritt der Helden nach Asgard. Wie in der Asenburg der rothe Hahn Fialar den Kampf der Götterverfinsterung (Ragnarokr) ankündigt, so hört man in versunkenen Burgen an heiligen Tagen einen schwarzen Hahn, den Unterweltsvogel, krähen oder Glocken läuten, oder meldet eine Posaune statt des Gialarhornes den Weltuntergang an. In Hochberg sitzen der Sage nach die zwölf Asen als Ritter um die goldene Weinkanne, und in der Höhle des Jutulberges wohnt Odin oder [illegible] Jutul, holt sich zuweilen auf schnellem Roß Gäste und bewirthet sie köstlich in kerzenheller Halle, um sie zuletzt zu verzaubern. Auf dem Wolpertsberge (Walpurgisberge) in Dresden schaltet und waltet der Teufel gerade so, wie Odin in der Walhalla.

Die Volkssage weiß viel von Trinkhörnern zu erzählen, die in alten Burgen oder Brunnen von wunderbaren Jungfrauen gereicht oder verschenkt oder ihnen geraubt werden. In der Höhle der schwarzen Frau auf Stubbenkammer in Rügen steht ein Goldbecher mitten in wehender Flamme, gehütet von einer schwarzen Frau, in der man Brunhilde und ihre Flammenburg sofort wieder erkennt. Einst kam ein Edelmann in ein unheimlich aussehendes Wirthshaus, in welchem er keine Menschen erblickte. Doch bald darauf fielen Glieder von Menschenleibern von der Decke herab, setzten sich zu Körpern zusammen, schmausten und luden ihn fleißig zum Trinken ein. Als er aber betete, verschwand der ganze Spuk, und er saß einsam auf sturmdurchfegter Haide. Als sich Graf Otto von Oldenburg auf der Jagd verirrt hatte, öffnete sich vor ihm der Ochsenberg,

Digitized by Google

und heraus trat eine schöne Jungfrau, die ihm ein Horn darreichte.

Die Legende verwandelt die Walhallasage in Teufelsspuk. Denn bei solchen Walhallafesten wird auch getanzt, weshalb man fahrende Spielleute heranlockt, damit sie zum Tanze aufgeigen. Man pflegt und beschenkt sie reichlich, aber wenn der Morgen graut, verschwindet Alles, die Spielleute sitzen auf einem Galgen, der Fiedelbogen ward zum Todtenknochen, die Geige zur todten Katze, Kuchen und Fleisch zu Spinneweb. Selbst im Kyffhäuser zahlt nach der Legende der Kaiser mit Knochen und Pferdekeulen, die sich aber daheim in schönstes Gold verwandeln.

Als die heidnischen Germanen zum Christenthum übertraten, mochten sie von den schönen Walhallasagen nicht lassen, sondern dichteten sich nach deren Vorbilde ein Paradies mit seinen Freuden. Ja der Friesenhäuptling Radboto, der sich eben wollte taufen lassen, trat zurück, denn er wollte mit seinen Heldenvorfahren lieber in der Goldhalle Wingolf Meth trinken, die aus dem Euter der Ziege Heidhrun rinnt, vom Braten des Ebers Sährimnir essen, den Heldenliedern der Skalden lauschen, als mit Priestern im christlichen Paradiese sitzen und Halleluja singen.

Auch in unsrer Sprache haben sich die uralten Vorstellungen noch lebendig erhalten. Wir nennen Odin's Hochsitz jetzt den Thron Gottes und meinen, daß Gott droben im Himmel (Asgard) wohnt und von dort auf die Welt mit Herrscheraugen niederblickt gleich dem Heervater. Auch sprechen wir von den Freuden des Paradieses, vom himmlischen Freudensaal, vom Himmelreich und seinem Freudenthal, von den Bächen und Palmen (Weltbaum) des Paradieses. Das Märchen erzählt, wer in einem Feenbrunnen oder Schwanenteich ertrinkt, sieht sich plötzlich auf eine blumenreiche Wiese versetzt, wo liebliche Jungfrauen seiner pflegen und er die Fülle des Wohllebens hat. Im Himmelreich, berichtet die Legende, stehen zwölf goldene Stühle für die Apostel, auf dem dreizehnten sitzt die Dreieinigkeit.

Da nach uralter Weise die Todten nach Asgard oder Helheim ritten, was sie fahren nannten, so nennen wir heute noch das Sterben ein Abfahren, in die Grube fahren, sprechen von Himmel- und Höllenfahrt. Wenn unsere Urvorfahren wünschten, in der Walhalla aufgenommen, zu den Einheriar versammelt zu werden, so sagten sie:

Digitized by Google

Zum Wodan fahren, bei Wodan zu Gaste sein, vom Wodan geholt oder von seiner Hand berührt werden. Wir reden auf ähnliche Weise von himmlischen Heerschaaren, zum großen Heere kommen, zur großen Armee abmarschiren. Als endlich der Heldengott zu einem Teufel verunstaltet wurde, so lautete die uralte Rede in verändertem Ausdrucke: Zum Teufel fahren, vom Teufel geholt werden, sich zum Teufel scheeren, und wir verwünschen unsere Widersacher in den Abgrund der Hölle, das ist in das Todtenreich der Hel, nicht in den Freudensaal Wingolf.

Die Erinnerung an die Kampfspiele der Einheriar bewahrte die Volkssage auf, denn in Geisterburgen spielt man mit goldenen und silbernen Kugeln, welche der Sieger erhält. Der unerschöpfliche Vorrath von Meth wird zu verzauberten Weinkellern, die sich nie leeren, und woher sich brave Leute Krüge voll holen können, die sich so lange von selbst wieder füllen, als das Geheimniß ihres Ursprungs verschwiegen wird, wie es Goethe im getreuen Eckart erzählt. Ein Volkslied behauptet geradezu, im Himmel werde Kegel geschoben, wobei Engel die Kegel aufsetzen, Magdalena den Tisch deckt, Anna Maria Fische bäckt und David die Harfe spielt. Im Märchen vom „starken Franz" ist Walhalla ein Schloß auf hohem Berge mit einem goldenen Garten, im „Grafensohn" ein verfallenes Schloß mit einem dunkeln Brunnen, im „Marienkind" und „eisernen Stiefel" ein Schloß, in welchem Alles von Gold und Edelsteinen ist und Alles zu Gold wird, was man berührt.

Andere Sagen erzählen in dunkler Erinnerung an die Waffenübungen der Einheriar von ernstlichen Geisterschaften, die besonders in den zwölf Nächten in den Lüften gehört werden. Wolfdietrich mußte als Greis mit den Geistern derer kämpfen, die er bisher erschlagen hatte, und Kaulbach hat die Hunnen-Geisterschlacht nach gothischem Glauben gemalt. Dichter nannten die in der Schlacht empfangenen Wunden Rosen, weshalb man dem Kampf- und Schlachtfelde selbst (dem Idafelde) den Namen Rosengarten gab. Mittelalterliche Heldenlieder feiern den großen Rosengarten des Königs Gibich zu Worms, welchen die Schildjungfrau Chriemhilde hütete, und den eine Linde als Stellvertreterin des Weltbaums auf dem Idafelde beschattete. Den kleinen Rosengarten verwaltete der Zwergkönig Laurin;

Digitized by Google

selbst Rübezahl besaß einen Rosengarten, und die Sänger auf der Wartburg stritten in einem flammenden Rosengarten.

In heiterer Laune erlauben sich die Einheriar, wenn sie als Gäste im gespenstischen Wirthshause sitzen, manche Späße. Einst nahmen sie einen buckligen Spielmann mit in die Halle, wo er ihnen tüchtig aufspielte. Zum Dank dafür warfen sie ihn an die Decke, wo sein Buckel hängen blieb, so daß er als wohlgestalteter Mann herabfiel, fröhlich heim wanderte und eine reiche Frau heirathete. Das veranlaßte einen neidischen Kunstgenossen, sein Glück gleichfalls in der Geisterhalle zu versuchen, um sich verschönern zu lassen, obschon er gerade gewachsen war. Auch ihn warfen die Geister nach dem Spiele an die Decke, doch dort heftete sich ihm der zurückgelassene Höcker seines Vorgängers an, den er nun Zeitlebens mit sich herumtragen mußte.

Im Märchen kehrt die Walhallasage in anderer Weise wieder und vermischt sich mit dunkeln Erinnerungen an Thor's Kämpfe mit den Riesen. Da der Goldwall um die Götterburg Glasir hieß, so machte das Märchen aus Asgard eine in der Luft schwebende Glasburg und endlich einen gläsernen Berg, welchen die Todten zu ersteigen suchen zu Fuß und zu Pferde. Dabei gleiten die Bösen aus, rollen den Berg herunter und können die Spitze, wo das Paradies liegt, nicht erreichen.

Den Riesenbekämpfer Thor vertritt in den Heldensagen Dietrich, der im Wald und Gebirge mit Riesen und Drachen streitet. Im Märchen vertritt der starke Hans in der Mühle den überstarken Donar. Sein Herr fürchtet die Stärke des Knechtes und will ihn verderben; daher legt er ihm ungeheure Arbeiten auf, welche Hans aber vollbringt und dabei ein Roß erbeutet, auf welchem er auf den Glasberg reitet. Dort findet er eine Menge turnirender Ritter, welche er allesammt besiegt. Der König, darüber zornig, wirft mit dem Schwerte nach ihm und trifft ihn ins Bein, wo die Spitze abbricht und stecken bleibt, wie in Donar's Kopf der Steinsplitter der Keule, die ein Riese nach ihm warf.

Andere Märchen erzählen spaßige Geschichten von Leuten, die nicht in den Himmel (Asgard) gehören, aber doch dorthin gelangen und es sich darin recht bequem machen. Es bringen z. B. der lustige

Digitized by Google

Schmied, der grobe Landsknecht und der diebische Schneider in den Himmel ein, wo Gott auf einem Thron sitzt und durch Fenster hinab auf die Erde schaut. Als Gott einst mit den Heiligen im Paradiesgarten spazieren ging und der ganze Himmel leer war, erkeckte sich ein Schneider, welchem Petrus trotz seiner Diebereien aus Mitleiden das Himmelsthor geöffnet hatte, Gottes Thron zu besteigen, um zu sehen, wie es sich da sitze. Da sah er, wie unten auf Erden eine reiche Frau aufgehängte Windeln einer Armen stahl. Darob erboste der Schneider, nahm flugs den Fußschemel vom Throne und warf ihn nach der Diebin, der er das Bein zerschmetterte. Bald darauf kam Gott zurück, und der Schneider beeilte sich, den Thron zu verlassen. Kaum hatte Gott Platz genommen, so vermißte er den Fußschemel und verlangte von Petrus zu wissen, wo der Schemel sei. Petrus wußte es nicht, meinte aber, der Schneider müsse es wissen, da er allein im Himmel zurückgeblieben sei. Der Schneider gestand auch ohne Zögern ein, was er gethan, und rühmte sich dabei seiner Gerechtigkeitsliebe, in welcher er Gottes Stelle versehen habe. Doch Gott sagte: Hätte ich jedesmal, wenn Du stahlst, mit dem Fußschemel nach Dir geworfen, so hättest Du keinen ganzen Knochen mehr. Der kecke Schneider ward ausgewiesen und weilt seitdem im Warteinweilchen, wo auch die Soldaten sitzen und zechen, da sie wegen Lärmens und Unfugs aus dem Himmel ausgeschlossen, aber auch in die Hölle nicht eingelassen wurden, wo man ihre Unbändigkeit fürchtete. Der Teufel errichtete ein solches Wirthshaus an der langen Straße, die vom Paradies, dessen Thor Petrus öffnet und schließt, nach der Hölle führt. Der gutmüthige Teufel wünscht nicht, daß die Seelen unterwegs auf der unabsehbar langen Straße vom Durste gepeinigt werden, und bietet ihnen sein Hotel an, um sie zum Weitergehen zu kräftigen. Zu gleicher Zeit dient es auch als einstweilige Pension für die, welche er nicht in der Hölle aufnehmen will, damit sie nicht in ihrer Unbändigkeit zu viel Unfug treiben und seine Teufel mißhandeln.

Hans Sachs weiß hiervon viel zu erzählen. Der Teufel hatte eine Frau, denn er wollte auch die Ehe versuchen, die ihm die Hölle so unerträglich machte, daß er davon lief und als Abenteurer die Welt durchirrte. Da fiel er einem Quacksalber in die Hände, der ihn benutzte, um Krankheiten zu besprechen und den Teufel auszu-

Digitized by Google

treiben, nachdem dieser nämlich in die kranke Person gefahren war. Da aber der Teufel von dem Quacksalber um seinen Lohn betrogen ward, wollte er aus Rache nicht ausfahren aus einem Besessenen. Wie aber der Quacksalber das merkte, rief er, da kommt die Frau des Teufels und sucht ihren Mann. Darüber erschrak der Urian und floh, so schnell er konnte.

Aus Mißverständniß hatten die Teufel den Glauben angenommen, daß sie von Landsknechten aufgefressen würden, ließen daher keinen in die Hölle. Petrus öffnete ihnen die Himmelspforte, aber sie machten im Paradiese solchen Lärm und Unfug, daß sie den Seligen lästig wurden und Gott dem Petrus befahl, die Landsknechte fortzuschaffen. Petrus nahm zur List seine Zuflucht, stellte einen Engel mit einer Trommel vor das Himmelsthor und ließ ihn wacker trommeln. Kaum hörten dies die Landsknechte, so liefen sie vor das Thor, um zu sehen, was es dort gebe. Im Nu schloß Petrus die Pforte und ließ die Landsknechte nicht wieder hinein. Bis zu solchen Herbergsspäßen kam die Sage von dem Paradiese und Walhalla herab.

Die Sagen von Walhalla führten in das Leben der Götter ein, und da konnte es nicht fehlen, daß sie sich mit andern Sagen vom Leben der Einheriar, von den Umzügen Wodan's an der Spitze seines Kriegsheeres vermischten. Das Märchen wandelte die Göttersagen verschieden um und machte Geiger, Flötenbläser und andere Zaubermänner zu Vertretern des allwaltenden Wodan. Man sieht daraus, wie unvergeßlich Walhalla in der Erinnerung unseres Volkes blieb. Es wiederholen sich also Geschichten von verzauberten, schlummernden Helden, vom Umzug der Kriegsheere oder eines wilden Jägers, von Entführung der Kinder, die ein Zauberer in einen Berg oder See lockt, wie Wodan die Helden nach Walhalla abholt, in sehr verschiedener Form. Oft nehmen sie den Schein wirklicher Geschichte an, indem sie historische Personen und Jahreszahl angeben, z. B. beim Tell, beim Rattenfänger von Hameln u. s. w., sind aber trotzdem nur Sagen und Wiederholungen uralter Dichtungen.

Abel von Dänemark ward z. B. zum ewigen Jagen verurtheilt, denn er hatte seinen Bruder Erich des Thrones beraubt, ihn lange eingesperrt gehalten und endlich in der Schley ertränkt. Diese Grausamkeit machte ihn allgemein verhaßt, und die Friesen erschlugen ihn,

Digitized by Google

als er sie unterjochen wollte. Nun ging er aber als Gespenst um, um den Menschen die Ruhe zu rauben, bis man sich Ruhe verschaffte, indem man die Leiche ausgrub, ihr einen Pfahl durchs Herz schlug und im Sumpfe des Pöhlerwaldes versenkte. Seitdem fährt er durch die Luft als wilder Jäger, sitzend auf feurigem Roß und begleitet von feurigen Hunden. Um die Stelle aber, wo sein Leib ruht, fliegen Möven, welche Erich! Erich! schreien und nie an Zahl abnehmen, so viel man ihrer auch schießt; denn sie sind die Seelen Verdammter.

Wie der wilde Jäger Moosweiblein verfolgt, so wird Blaubart ein Mädchenräuber, Buntjack ein Kinderverführer, die er in den Wald lockt, indem er Blumen und Vögel anbietet, sie dann in einen Berg führt, wo sie verzaubert bei goldenen Spindeln schlafend sitzend. Mancher Vogelfänger verkauft an Engel und Teufel Vögel, die aber die Seelen Sterbender sind. Bunting entführte aus Hameln Kinder in den nahen Koppenberg, worauf sie beim nahen Dorfe Siebenberge (irrthümlich Siebenbürgen) wieder zum Vorschein kamen. Andere Zauberer entführen Ungeziefer, werden mit Undank belohnt und nehmen nun Kinder mit sich fort, die sie durch Musik bezaubern. In Schweizersagen gebraucht der Entführer statt der Zauberpfeife eine Geige, nach welcher Jedermann tanzen und ihr folgen muß. Selbst der Tod entführt seine Auserwählten, indem er sie zum Tanze abholt, sogar im Garten überraschte er ein gesundes, frisches Mädchen mit den Worten: Nun schicke Dich, Mägdlein, Du mußt mit mir zu Tanze! In Neiße stand ein verstorbener Dudelsackspfeifer aus dem Grabe auf, musicirte auf dem Kirchhofe, lockte damit alle Leiber aus den Gräbern und zwang sie zu tanzen.

Wohnen Götter als schlummernde Helden (Sommergottheiten im Winter) in verzauberten Bergen (Asgard), so wird Wodan's Hochsitz zum Marmortisch, an welchem der Held schlaftrunken sitzt. In andern Märchen verwandelt sich die Asaburg in ein Goldschloß, goldnes Königreich oder schönes Schloß und der Hochsitz in ein Gartenhäuschen, von wo aus man die ganze Welt übersehen kann. In noch andern Märchen muß eine Scheune die Götterburg ersetzen. Das „schöne Schloß" ist natürlich aus lauter Gold und Silber aufgebaut, wird nur von Glückskindern erreicht und liegt jenseit großer Wasser

Digitized by Google

und Wälder (Gebirge und Wolken). Es steht mitten in einem schönen Garten voll herrlicher Blumen und Bäume (Idafeld), und vor ihm liegt ein großer Teich (Meer) mit einer ungeheuren Schlange (Midgardschlange), im Hofe aber springen drei Brunnen (Urweltsbrunnen), der der Schönheit, des Lebens und Todes (Nornen), und das Gartenhäuschen (Hochsitz) darf Niemand betreten. Wer in das goldene Schloß des Märchens gelangen will, muß zunächst bis ans Meeresufer wandern, wo seit dreihundert Jahren ein Einsiedler wohnt, der aber vom Schloß keine Kunde besitzt. Er leiht einen Kahn (Naglfar), der von selbst ans andere Ufer zu einem zweiten Einsiedler führt, welcher zu einem dritten weist, der ins Oberstock zu den Vögeln geleitet, die aber auch vom goldnen Haus nichts wissen, bis der Greif kommt und das Glückskind dahin trägt. Nach andern Märchen muß man durch drei Gürtel von Wasser und Wäldern (die drei Welten Muspel-, Nifl- und Alfheim), durch Irrewellen, Grausam und Allerschlimmst gehen, von denen jede von einer Thierkönigin als Wächterin bewohnt wird, ehe man zum Himmel fliegen kann.

Nach schwedischer Sage bringt ein Wallfisch nach dem Jugendlande (Asgard), nach polnischer Sagen liegt das goldene Schloß mit dem Goldapfelbaum auf einem Glasberge, und ähnliche Sage findet man bei allen arischen Völkern. Im deutschen Märchen von der schönen Schwanenjungfrau wird das Reich der Hel als Gegensatz zu Asgard als finstre Welt geschildert, die jenseit eines dunkeln Waldes liegt und stockfinster ist wie ein Sack. Der Wandrer hört das Rauschen eines Wassers, muß zuweilen auf Händen und Füßen kriechen, bis er an eine Brücke kommt, die über einen rauschenden Strom führt. Dann sieht er in der Ferne ein Licht, welches die Schwanenprinzessin (Iduna) in der Hand trägt, und um sie zu erlösen, muß er tapfer mit finstern Geistern streiten. Auf ähnlichem Pfade ritt Hermodhr über die Goldbrücke des Giöll, und Bragi mußte lange verweilen, ehe er die Iduna befreite. Aus dem Gemahl der Hel, dem Oller oder Orcus, machte die Legende den Lucifer; den Germanen aber war sie freundliche Göttin, die schwarzgekleidet auf weißem Rosse einherritt, gefolgt von zwei Reitern in schneeweißem Gewande. So vielfache Umgestaltung erfuhr die altgermanische Vorstellung von Lichtreich und Schattenreich, Himmel und Hölle.

Digitized by Google

Donar oder Thor.

Ueberall, so weit Germanen wohnten, von den Alpen bis nach Schweden, von der Weichsel bis zu den Friesen, Belgiern und Angelsachsen Britaniens, verehrte man den Donar als Freund und Schirmer des freien Bauernstandes, erhoben sich auf Bergen und Hügeln ihm geweihte Tempelstätten, wallfahrtete das Volk zu den heiligen Donareichen und Donarbuchen, ehe eifrige Glaubensboten des Papstes dieselben zum lähmenden Entsetzen des Volkes fällten. Von ihm wußte man am Jul- und Ostarafeste das Meiste zu erzählen, seine Thaten wurden in heiligen Liedern gepriesen, nach ihm Berge, Thiere und Pflanzen benannt, um sie zu heiligen. Von ihm erhielt der glückbringende Donnerstag den Namen, den man als heiligen Wochentag feierte, an ihm jegliche Arbeit verbot, dagegen Hochzeiten am Tage des Eheweihers vollzog. Von ihm und seinen Thaten haben sich daher mehr Erzählungen erhalten als von irgend einem andern Gotte.

Im Norden nannte man diesen Förderer des Anbaues Thunar oder Thor, in Deutschland Donar, in England Thunar. Doch hatte er noch viele Beinamen, die sein Wesen und Walten andeuten. Er hieß auch Asathor d. h. Gott Thor, auch Wagen-Thor (Oekuthor), weil er in einem von Böcken gezogenen Wagen fuhr. Indessen ging er lieber zu Fuße, namentlich zur Gerichtsstätte (Dingstätte), wogegen Wodan, als Führer und Schirmer streitbarer Kriegergeschlechter, stets zu Pferde saß. Sogar Göttinnen, Nornen, Zwerge, die Hel u. s. w. ritten (fuhren).

Seine Eltern waren Wodan, der weltordnende Geist, und Jörd, die schaffende, bildende Götterkraft der Erde oder das rauschende Waldgebirge. In Erziehung ward er dem Flügelschwinger (Vingnir) und der Funklerin gegeben (Hlora), mächtigen Luftgöttern, die über Sturmwetter geboten, nach denen man ihn auch beschwingten Thor (Vingthor) oder Strahlschleuderer (Hlorridi) nannte. Seine Gemahlin hieß Sif, das blonde Getreidefeld, seine Söhne zorniger Mut (Modi) und Stark (Magni), welche er mit der Eisensteinigen (Jarnsaxa) erzeugte, und als Diener benutzte er die Bauernkinder Arbeiter (Thialfi) und Raschheit (Röskva). Er wohnte im fruchtbaren Lande Thrudheim oder Thrudvang, und sein Schloß in Asgard war der Wolkenhimmel,

Digitized by Google

der langsam sich aufheiternde Bilskirnir, der aus 540 Stockwerken (Wolkenschichten) bestand.

Die Germanen dachten sich den Thor als schlanken schönen Jüngling von kräftigen Gliedern und stattlichem Wuchse. Sein Gesicht zierte ein langer rother Bart, der gewiß das Nachleuchten und den langen Streifen des Blitzes bedeutete; weshalb ihm die rothe Farbe und rothe Thiere geweiht waren. Er war der Sommergott, führte die Gewitter herbei, deren Regen die Saaten tränkte und fruchtbar machte, deren Blitze die Luft reinigten und abkühlten, und deren Wärme Frost und Kälte verscheuchte.

Wenn der gewaltige Sommergott im segenbringenden Gewittersturm donnernd und sausend dahinfuhr, erzitterten die Berge, barsten die Felsen, stürzten Bergwände dröhnend nieder, stand die Erde in den Flammen des Wetterleuchtens. Ueber die Gipfel der Gebirge fuhren seine Wetterwolken, die man sich als zweirädrigen Kriegswagen dachte, gezogen von den nie ermüdenden Böcken Zahnknisterer (Tanngniostr) und Zahnknirscher (Tanngrisnir) und fegten von Schneefeldern und Gletschern die Gebirge rein. Blies er im Zorn schwer aufathmend in seinen langen Bart, so vernahm man auf Erden sein Athmen als brausenden Sturm, und das Rollen seines Wagens dröhnte als Donner in den Wolken. Wenn er die Asabrücke (das Himmelsgewölbe) betritt, so steht sie in Gewitterflammen, und blitzumloderte Regengüsse gießen wie befruchtende Gluthströme nieder. Selbst aus seinen Augen bricht leuchtendes Feuer, besonders wenn ihn der gefürchtete Asazorn ergriff. Sturmesrauschen floß aus seinem Barte, und seine an sich furchtbare Asenstärke, die Alles überwältigte, verzehnfachte sich, wenn er die Krafthandschuhe anlegte und sich mit dem Kraftgürtel gürtete.

Thor waltete über Regen, Wolken und Gewitter, spendete die Sommerwärme, die das Wachsthum der Pflanzen förderte, schleuderte aber auch den Blitzkeil, der stets in seine Hand zurückkehrte, wenn sein Wurf irgend etwas zerschmettert hatte. Ihn rief der Bauer an in Noth und Gefahr, denn sein Regen und Sonnenschein brachte dem Acker Segen und Fruchtbarkeit, der Sommergott machte die Einwirkungen der Winterriesen unschädlich, zermalmte mit dem Blitzstrahl Felsen und Eisberge, bändigte angeschwollene Bergströme, verscheuchte die erstarren machenden Nordwinde.

Digitized by Google

Da der Landbau und Anbau des Bodens das Volk seßhaft macht, der Landmann Gesetze über Eigenthum und Recht, Sicherheit des Lebens verlangt, so geht von Thor die Gesittigung aus, welche die geordnete Arbeit zur Grundlage der menschlichen Gesellschaft macht. Thor förderte und schützte diese Lebensweise, indem er Ansiedelungen veranlaßte und die rohen Naturkräfte und Elementarmächte bändigte, damit sie nicht die Arbeit des Bauern hinderten oder ganz vernichteten. In allen Elementen ist Thor daher wirksam als die ordnende, das Gesetz schirmende Macht. Er weiht nicht nur die Familie, den Hof und die Ehe und heißt daher auch der Heiligende oder Veor, sondern macht mit dem Hammer auch die Erde urbar, um dem fleißigen, werkthätigen Menschen ein nützliches und sicheres Heim zu schaffen. Das Volk verehrte ihn daher als Freund der Menschenstämme, der die Nomaden zu geselligen Dorfbewohnern macht und verheerende Kriege zu hindern sucht. Es nannte ihn dankbar den Zerschmetterer der Felsenbewohner (Riesen), den Thursentodwalter, Riesenweiberbetrüber; denn Thor unternahm seine Fahrten ins Riesenland stets zum Nutzen des Ackerbaues und friedlicher Ansiedelung, indem er die Hemmnisse des Bodenanbaues beseitigte, damit seine Gemahlin Sif auf dem gewonnenen Boden goldene Saatfelder schaffte zur Freude der behäbig lebenden Menschen. Norwegische Bauernhelden nannten sich gern nach Thor oder leiteten ihren Ursprung von Thor, dem heiligem Wesen (Veor) ab, die Römer aber verglichen den Blitzschleuderer mit ihrem Jupiter, dessen Wesen mit dem des Thor aber wenig gemein hat, da den Römern der sittliche Ernst fehlte, mit welchem die Germanen die Menschen- und Götterwelt auffaßten.

Thor's Hauptwaffe war der Steinhammer Zermalmer (Miöllnir), dem Blitz und Donner vorausgingen. Es war eine Keule mit kurzem Stiel, welche kunstfertige Zwerge angefertigt hatten, und welche stets in die Hand des Gottes zurückkehrte, wie es das Märchen vom „Knüppel aus dem Sack" veranschaulicht, in welchem der Hammer zum Knüppel geworden ist. Mit dem Hammer weihte man Leichen und Bräute, durch den Hammerwurf heiligte man nach uraltem Recht den Besitz und seine Grenze. Da er die Gestalt eines Kreuzes hatte, so gewöhnten sich die Germanen um so leichter an das Kreuzeszeichen und brauchten das Bekreuzigen und Kreuzschlagen nach urgermanischer

Digitized by Google

Sitte als Zeichen der Heiligung. Der Blitzkeil fuhr jedesmal acht Meilen tief in die Erde und rückte erst nach sieben Jahren an die Oberfläche, wo man ihn dann als steinernen Donnerkeil fand. Bei Thor's Hammer schwor und fluchte man, und selbst christliche Dichter sagten noch: Der Schmied aus dem Oberlande (Thor) wirft seinen Hammer in meinen Schooß. Missionare dagegen schilderten den Bekehrten den Thor als Teufel, der in der Gestalt eines Bockes erscheine, denn er habe zu diesem Zwecke Böcke und Geißen geschaffen, was bis heute noch mancher Schweizerhirt behauptet. Aus gleichem Grunde wurden dem Teufel die Füße des gottgeheiligten Pferdes beigegeben, wozu man ihm Bockshörner an den Kopf setzte.

Am tiefsinnigsten hat unser volksthümlichster Dichter Uhland den germanischen Bauerngott und den Walter der sommerlichen Gewitter aufgefaßt. Wodan ist Ordner und Leiter im geistigen Leben, in Heldenkampf und in geschichtlichen Thaten; Donar dagegen schirmt die höhere Ordnung und das ewige Gesetz im Naturleben gegen das Anstürmen der Riesen oder rohen Elementarkräfte. Solche Urweltsungethüme sind die sengende, verzehrende Glut, zerschmetterndes Hagelwetter, Orkane, vorrückende Gletscher, sinnbetäubende Schneestürme, vulkanische Erschütterungen und Lavaergüsse, Geröll schleudernde Berghänge, niederbrechende Felswände, Eisgang, Wolkenbruch u. s. w. Diese Riesen, die den Anbau erschwerten oder gradezu hinderten, bekämpfte Donar als Gewittergott des Reife und Gedeihen bringenden Sommers. Die von der göttlichen Weltordnung gefesselten Naturmächte rütteln unablässig an ihren Ketten, und wenn es ihnen gelingt, dieselben zu sprengen, so schwindet das Gesetz aus der Welt, und die Erde sinkt in das Chaos zurück.

Donar's Fahrt zum Frostriesen Hymir.

Die Asen wollten einst dem wild aufrauschenden Meergotte Oegir oder Aegir einen Besuch machen, um ihn gastlich gegen Menschen und Asen zu stimmen. Diese Umstimmung sollte bei einem festlichen Trinkgelag in den Hallen des bisher unwirthlichen Meergottes vollzogen

Digitized by Google

werden. Der sommerkräftige Donar voll Jünglingskraft mußte an dieser Festreise Theil nehmen, denn vor ihm schmolzen Gletscher und Eisschollen, und dann erst öffnete sich das meilentiefe Meer der Schifffahrt, daß es aussah wie ein ungeheurer brodelnder Braukessel. Aegir, dessen Meer theilweise noch von Schollen bedeckt war, forderte den Donar also auf, diese vollends zu beseitigen, d. h. einen Kessel zu verschaffen, in welchem er für seinen Besuch ausreichendes Bier brauen könne. Denn Bewirthung mit Bier war ein Beweis der Freundschaft. Die Asen wußten zwar nicht, wo sich ein solcher meilentiefer Kessel befand, doch Tyr, der keck entschlossene Waffner, hatte eine Eingebung verwegensten Muthes. Unerschrockenen Sinnes rieth er dem Donar eine Fahrt ins Eismeer an, um dort durch Vernichtung der Schollen und Gletscher das Meer frei zu machen, damit es kann befahren werden von kühnen Menschen. Dort könne Donar den verlangten Braukessel schaffen im eisfreien, sanft wogenden Meere.

Dort im fernen Osten, sagte er, wo die urweltlichen Eisströme von den Felsen niederfließen, wohnt mein Stiefvater, der Eisriese Hymir oder Dämmerer in polarischem Halbdunkel. Dort steht sein Eispalast, und wenn er in dessen Halle tritt, schallen die Eisberge, klirrt es von seinem gefrorenen Barte, und springen Felsen und Säulen vor dem grimmen Frostblicke Hymir's. Dort thürmen sich ungeheure Eisberge am Strande auf, und starren die Buchten von Eisschollen. Wenn jene aber im Sommer krachend bersten und ins Meer stürzen und diese abfließen, dann rudert Hymir dorthin zur Walfischjagd. Aber auch dann ist es so kalt, daß Jedermann friert, nur nicht die Eisriesen. Dann ziehen Eisberge wie Heerden der Eisriesen von den Bergen nach dem Meere und auf dasselbe, und dunkelfarbig hüpfen und springen auf dem Meere die hochgezackten Eisblöcke, die man dann himmelbrechende Stiere (Himinbriotr) nennen könnte. Hunderte von Wasser- nnd Schneebächen rinnen im Sommer nieder und bilden dann das Strandeis, aus dem die Eisriesen erwachsen, weshalb man sagt, Hymir's Mutter sei neunhundertköpfig. Dagegen wird das sommerliche Meer als Tyr's Mutter licht und weißbrauig und macht den Kühnen heimisch im Lande der Schrecken. Sie als der strebsame unternehmende Geist des Meeres macht den Seefahrer beherzt und

Digitized by Google

stark, denn grade die Fahrten im Eismeere stählen die Geister und ermuthigen sie zu den grauenhaftesten Gefahren des Fischfanges.

Donar war gern bereit, das Meer vom Eise zu befreien, um es gastlich zu machen, oder wie er es nannte, Hymir's Braukessel zu holen, der eine Tagereise tief war, also den Durst der Götter einigermaßen stillen konnte. Er spannte also die Böcke vor den Wagen und fuhr mit Tyr ins Land der Eisriesen. An Hymir's Halle angekommen, stellte er die Böcke ein und trat muthig in dieselbe, wo der Sommergott aber nur die neunhundertköpfige Großmutter also zahllose rinnende Wasserbäche fand. Bald erschien aber auch Tyr's allgoldene weißbrauige Mutter, setzte den Gästen Bier vor und warnte sie vor dem Grimm des wirschen Frostriesen. Bald darauf kehrte dieser von der Walfischjagd heim. Die Eisberge erzitterten bei seinem Schritt, Haar und Bart starrten wie ein Wald von Eiszapfen, Felsen krachten und Ströme stöhnten. Seine Frau, den Jähzorn des Riesen fürchtend, bereitete ihn auf den Besuch vor, um ihn nicht zu verstimmen, indem sie erzählte, der Sohn sei gekommen und mit ihm der Menschenfreund Veor, denn Thor's Namen wagte sie nicht zu nennen, die sich hinter eine Säule gestellt hätten, um ihn nicht zu erzürnen. Der Frostriese blickte die Säule so fest an, daß sie zersprang und acht Braukessel herabstürzten und bis auf einen zerbrachen.

Der Donnerer ward unwillig bei dem rohen ungestümen Wesen des grimmen Riesen, beherzt trat er vor, nannte seinen Namen und meldete den Zweck seines Besuches. Mit eiskalten Blicken maß der Riese den allstarken Gott, den er von ganzem Herzen haßte, wagte aber nichts zu thun, weil er dessen Stärke kannte und Thor sein Gast war. Er schlachtete drei Stiere oder brach vielmehr drei Eisberge ab, von denen der Sommergott sofort zwei verzehrte.

Wenn du so viel auf einmal verbrauchst, sprach der Riese mit verhaltenem Zorn, so kann ich dich nicht ernähren, außer du kommst mit hinaus in das schollengraue Meer und hilfst mir Walfische fangen. Freilich wirst du da draußen frieren; auch glaube ich kaum, daß du ein Boot so weit rudern kannst!

Das wird sich zeigen, erwiederte Thor trotzig, sorge du aber dann auch für Köder, denn ich gedenke Größeres zu fangen als Walfische.

Digitized by Google

Nach diesen Worten gingen alle schlafen. Am Morgen verlangte Thor Köder, und der Riese gebot ihm, um ihn zu versöhnen, aus der gewaltigen Rinderheerde Hymir's sich einen Köder zu bereiten. Thor trat keck unter die Heerde der dahin wandelnden Riesenthiere, ergriff einen großen schwarzen Stier Himmelbrecher, der einem hochaufragenden Eisberge glich, bei den Hörnern, drehte ihm im Nu den Kopf ab und steckte diesen an seine Angel. Der Riese ergrimmte ob des Verlustes seines schönsten Stieres, indessen er hielt an sich. Beide ruderten nun hinaus nach den Walfischplätzen. Der Riese war erstaunt, daß Thor so gewaltig rudern konnte, und sein Staunen wuchs, als Thor verlangte, an die Grenze des Meeres zu fahren, weil er die Midgardschlange fangen, das wüste Eismeer besiegen und eisfrei machen wolle. Das zerstörungsgierige Meer schnappte nach dem Köder, den schwimmenden Eistrümmern, welche der eisschmelzende Sommergott ihm reichte, weshalb der Fischfang ergiebig war.

Sie ruderten indessen noch weiter und weiter hinaus bis an die Grenzen des offenen Meeres. Hymir hatte bereits zwei Walfische gefangen und an dem Boote angebunden, doch Thor erlangte nichts, worüber ihn der Riese verspottete. Endlich fühlte Thor, daß es an seiner Angelschnur zuckte. Die länderumschlingende, verderbliche Meerschlange hatte in den Köder gebissen dort, wo die Felsenufer des fernsten Landes von Gletschern starren. Thor's Augen leuchteten vor Freude, und er begann zu heben. Die Last war ungeheuer, aber Thor's Stärke noch größer. Je höher er hob, um so unruhiger ward das Meer. Wellenrücken hoben sich höher und höher und wallten wie im Sieden durch einander. Endlich erschien der metallisch schillernde Kamm des Seeungeheuers und schlug die Wellen, daß sie schäumend emporwogten unter grauenvollem Rauschen und Brausen.

Thor hob noch kräftiger. Nun wurden die grimmig blickenden Augen der Schlange sichtbar, dann die Feuer und Dampf ausstrahlenden Nüstern und der gähnende qualmende Rachen, der vom Meere bis zum Himmel reichte. Thor zog die Giftglänzende bis zum Schiffsrande, sie aber krümmte sich, regte mit gewundenem Leibe das ganze Meer auf, daß es in rauschenden Hochwogen emporstieg und das Boot überflutete. Rauch, durchleuchtet von Feuerflammen, breitete sich dunkelnd über dem Meere aus, und die Augen des Ungeheuers schossen

Digitized by Google

Flammenpfeile auf den Gegner. Doch Thor zagte nicht, und wenn auch die Schlange sich wand und krümmte, ja wenn er, ihre ungeheure Last an der Angelschnur haltend, mit den Füßen durch den Boden des Fahrzeuges durchbrach bis hinab auf den Meeresgrund, er ließ nicht nach und versetzte der Schlange einen Schlag, daß die Felsen wiederhallten, die Erde in ihren Grundfesten erbebte und die Klüfte vom Nachhall dröhnten. Der Riese entsetzte sich ob des grauenhaften Kampfes, und als Thor zum zweiten Schlage den Hammer hob, durchschnitt der Riese die Angelschnur, worauf die Schlange mit furchtbarem Krach ins Meer versank.

Nachdem auf diese erfolglose Weise der Kampf beendet war, ruderten die beiden Fischer nach dem Strande zurück. Thor war mißmuthig, daß ihm die Schlange entgangen war, der Riese aber erholte sich von seinem Schrecken, da er merkte, Thor sei das Durchschneiden der Angelschnur nicht inne geworden. Er verlangte, da Thor nichts gefangen habe, so solle er die Walfische heimtragen; dieser, im Gefühl seiner Asenstärke, nahm das Boot sammt den Walfischen und dem Riesen auf die Schulter und trug es nach Hymir's Hofe.

Obschon der Riese Thor's Stärke gesehen hatte, so glaubte er doch nicht, daß er die ungeheuren Eismassen des Meeres wegschaffen und dadurch dasselbe fahrbar machen könnte. Er gab ihm daher einen blanken Krystallbecher und verlangte, Thor sollte versuchen, diesen zu zerschmettern. Mit der Urkraft des Sommerwindes schleuderte Thor die krystallfesten Eisschollen gegen Felsen und Strandeis, aber siehe, die Felsen barsten und zersprangen, die Schollen zersplitterten, aber das Krystallgefüge des Eises blieb unversehrt. Thor ahnte Zauberwerk, und ein bedeutsamer Blick der Riesin wies ihn auf die Stelle, wo der Becher zerspringen werde. In Grimm über die fruchtlose Arbeit nahm er den Becher wieder zur Hand und warf ihn dem Riesen vor die Stirn. Da sprang der Becher mit lautem Krach in zahllose Splitter, doch des Gletscherriesen Stirn blieb unversehrt.

Noch hielt sich der Riese aber nicht für verloren, er vertraute auf die ungeheure Wucht des Kessels, welchen Thor ausleihen wollte. Hymir verlangte, die Gäste sollten den Kessel vom Gesims heben und forttragen. Tyr versuchte es, aber der Kessel rührte sich nicht von der Stelle. Nun griff Thor zu. Mit einem kraftvollen Ruck, wobei

Digitized by Google

er mit den Füßen tief in den Estrich einsank, hob er den Kessel herab, setzte ihn sich aufs Haupt, so daß die Heberinge ihm an die Ferſen ſchlugen, und ſchritt zum Hofe hinaus, wobei er noch ein Stück der Einfahrt einriß, an welche er mit dem Keſſel anrannte. Rüſtig ſchritt Thor fürder, da hörte er nach einiger Zeit dröhnende Fußtritte, blickte rückwärts und ſah, wie Hymir mit ſeinen Eisrieſen ihn verfolgte, da dieſer den Thor, den der Keſſel beläſtigte, zu überwinden gedachte. Thor aber ſetzte den Keſſel ab, erſchlug mit dem Hammer alle Rieſen, machte alſo das Meer vom Eiſe frei; und brachte den Keſſel zum Aegir, bei welchem die Seefahrer nun alle Jahre zur Leinzeit, d. h. im Spätſommer, zu Gaſte ſitzen, weil dann die dauerndſte Meeresſtille herrſcht.

Donar's Kampf mit Hrungnir,

dem Rieſen mit dem dreiſpitzigen Herzen von Stein.

Unaufhörlich war der Aſenheld oder Aſenfürſt bemüht, des Volkes zu pflegen, ihm Helfer und Retter zu ſein, weshalb ein Skalde verſichert, es gebe ſo viel von ihm zu erzählen, daß der Tag nicht ausreiche, wolle man Alles ſagen.

Im Berglande bebaut der Landmann wohl die unteren Lehnen, die am Fuße der Berge liegen, aber oft verdirbt ein Bergſturz ſeine ganze Arbeit, und die Felſen bleiben unfruchtbar, wenn nicht Thor im Gewitter heranbrauſt, mit dem Blitz die Felſen zerſchmettert, durch Regen die Steinbrocken herabſchwemmt und verwittern macht. Nun wagt ſich der Bauer mit Pflug und Karſt höher am Gebirge hinauf, um auch dort Ackerfelder anzulegen. Denn fährt Thor heran, ſo zittern die Berge, berſten die Steine und ſchaffen ebenen Boden. Daher glaubte man, daß Thor die Felslawinen und Bergſtürze bewirke.

Einſt hatte Thor vernommen, daß der Steinrieſe Hrungnir die Umgegend des Gebirges verwüſte und den Bauer von der Arbeit des Anbaues verſcheuche. Daher ſandte er den Thialfi als arbeitenden Menſchen zu ihm und ließ den Rieſen zum Zweikampfe (Holmgang) in das Gebiet der Steingehege und Steinklüfte fordern, d. h. dahin, wo die Grenze zwiſchen Ackerland und Fels iſt, und die man Griot-

Digitized by Google

tunagardar nannte. Als der Riese diese Forderung seinen Nachbarn mittheilte, erschraken sie alle, denn Hrungnir war der stärkste von ihnen, und wenn er unterlag, so waren sie alle verloren. Sie machten daher einen Mann aus Lehm, der neun Meilen lang und breit war, legten in ihm ein Stutenherz und stellten ihn auf dem Grenzgebiete auf. Diesen Mann nannten sie Nebelwade (Möckerkalfi), weil er aus wässrigem Lehme bestand, den der Bauer noch zu bearbeiten vermag. Neben ihn stellte sich Hrungnir, der ein dreieckiges steinernes Herz hatte, dessen Kopf aus Stein bestand, der einen steinernen Schild führte und als Waffe einen mächtigen scharfen Wetzstein auf der Schulter trug.

Hrungnir vertraute auf die Festigkeit des Steines und fürchtete sich nicht, doch der Lehmriese ließ Wasser, als er Thor kommen sah in der Regenwolke. Thialfi warf mit leichter Mühe den Lehmriesen nieder, dann aber wendete er sich gegen den Steinriesen und sagte ihm, er sei übel behütet, weil er den Schild vor sich trage, denn Thor werde von unten herauf kommen und ihm die Beine zerschmettern. Denn Thialfi wußte wohl, daß der Ackerbau erst nach und nach von unten auf an den Bergen emporsteigt. Der Riese wußte dies auch und beeilte sich daher, sich den Steinschild unter die Füße zu legen, um sich darauf zu stellen.

Kaum war er fertig, so erschien Thor in der Gewitterwolke. Es donnerte und krachte, daß die Felsen erbebten und alle Thäler von dem Getöse wiederhallten. Thor aber war zornig, weil der Riese gedroht hatte, die himmelansteigenden Gebirge würden Asgard erreichen, die Riesen in die Götterburg eindringen und Freyja wie Sif, den Schmuck der sonnigen Welt, in ihr Felsenland entführen. Thor's Blitze flogen daher gegen die Felsenhäupter, und der Donnerhammer sauste zischend heran auf den Riesen. Doch auch dieser hatte seine Steinkeule mit beiden Händen gefaßt und gegen Thor geschleudert. Dessen Hammer aber traf die Keule, zerschmetterte sie und fuhr gegen des Riesen Stirn, die in tausend Splitter auseinander sprang. Der Riese stürzte und fiel über Thor, so daß sein Fuß über dessen Hals zu liegen kam. Denn als des Riesen Keule zersprang, fuhren die Splitter desselben in die Erde, einer aber in Thor's Kopf, wo er stecken blieb, so daß auch Thor umsank. Thialfi wollte ihn von dem Fuße des Riesen

Digitized by Google

befreien, vermochte es aber nicht. Auch die Götter eilten herbei, konnten aber den Riesenfuß nicht wegschaffen. Erst dem Magni gelang es nach drei Wintern. Schmerz und Schmach, rief er aus, Vater, daß ich so spät kam! Wäre ich mit dem Riesen zusammen gekommen, so hätte ich ihn mit der Hand erschlagen. Thor ward frei und freute sich seines starken Sohnes, von dem er Großes zu erwarten berechtigt war.

Thor kehrte nach Thrudheim zurück; konnte aber den Stein durch keinerlei Mittel aus dem Kopfe entfernen, wie etwa der Landmann die Steinblöcke, die in seinem Acker liegen oder als Klippen aus demselben emporragen, nicht fortzuschaffen vermag. Da kam endlich die Zauberin Groa (Saatengrün und Vernarbung) als Vorbotin der nächsten Ernte. Ihr Gemahl war der Fruchtkeim Oervandill, der wie ein Pfeil sich durch die Erddecke durcharbeitet. Ihn hatte Thor in einem Korbe aus der Winterwelt gerettet, aber der kecke Oervandill hatte eine Zehe aus dem Korbe gesteckt, und diese war ihm nun erfroren.

Die Groa stimmte ihre Zauberlieder an, und Thor bemerkte, daß der Stein sich zu regen und herauszuheben begann. Um die Zauberin zu erheitern, erzählte er ihr, wie er von Norden her über die Eisströme ihren Mann in einem Korbe aus Jötunheim getragen habe, wie dieser dabei eine Zehe aus dem Korbe streckte, die alsbald erfror. Thor habe sie abgebrochen und als Stern an den Himmel versetzt Oervandill selbst werde bald heimkehren. Ueber diese Nachricht freute sich die Groa so sehr, daß sie der Zauberlieder vergaß und der Steinsplitter in Thor's Haupte stecken blieb. Seitdem stößt der Bauer mit dem Pfluge noch immer auf Gestein in seinem Acker, welches die grünende Saat vergeblich zu bedecken sucht. Dagegen schützt Thor die in der Erde unter Eis und Schnee vergrabene Wintersaat.

Aehnlich erzählt die dänische Königssage, daß der jugendliche Held Horwendil (der Pfeilbohrende), Sohn des speertragenden Gerwendil (das ausgewachsene stattliche Saatfeld) einen Zweikampf mit dem Norwegerkönig Koller, (dem Kalten) bestand, in welchem dieser erlag, obschon der kecke Däne den Schild ablegte, wie der Keim die schützende Hülle ablegt. Der Sieger errichtete ihm als Grabhügel einen dichten Halmwuchs, und gab als Buße statt der zehn Pfund Gold reife

Digitized by Google

Fruchtkörner. Hierauf heirathete er die däniſche Königstochter Wachsthum (Gerutha), und als ihn ſein Bruder Fengo meuchlings ermordete, und die Saatfelder aberntete, raubte der Mörder des Bruders Gemahlin. Doch nahm Horwendil's Sohn Amleth ſpäter Rache an dem Mörder. Es ſiegte alſo auch hier der aufſtrebende Jahreskeim über den kalten Nordhauch des Frühlingsfroſtes, denn der Kampf ward im frühlingsgrünen Gehölze einer Inſel ausgefochten.

Donar's Fahrt in das Land des Gewitterrieſen von Geirröddgard.

Einſt vernahm der Donnergott, daß im wilden Gebirgslande zur Hochſommerzeit, als die Sonne heiß niederbrannte auf Fels und Wald, der Gewitterrieſe Geirrödd in furchtbaren Unwettern mit Wolkenbruch und Ueberſchwemmung hauſe und alle Ländereien verwüſte. Denn er gebot ſeinen Töchtern Gialp und Greip als lärmende Brandung und reißende Strömung, wie es ihre Namen ausdrücken, über die Aecker ſich zu ſtürzen, die Saaten zu verderben und Ackererde fortzureißen. Der liſtige Loki als Endiger und Beſchließer der ſchönen Sommerzeit hatte dies gemeldet und den Donnerer beredet, ohne den zermalmenden Hammer und den Stärkegürtel, die gegen Waſſer nichts nützen würden, gen Oſten in das Rieſenland zu fahren, um den Landmann gegen den Uebermuth und die Unbill der boshaften Rieſen zu ſchützen. Die Sache trug ſich ſo zu.

Einſt legte Loki, als warmer Sommerwind, das Falkenkleid der Sommergöttin Freyja an, um einen Ausflug zu ſeiner Kurzweil und zur Verbreitung der Sommerwärme zu unternehmen. Neugierde führte ihn ins flußdurchrauſchte Felſenland der Rieſen, und bald ſah er die gewaltige Halle des Rieſen der ſengenden Tagesgluth. Er ließ ſich auf der Zinne derſelben nieder und ſchaute durchs Fenſter, um zu erfahren, was darin vorgehe. Bald aber bemerkte ihn der Rieſe Geirrödd und befahl einem Mann, den Vogel auf der Zinne zu fangen und in die Halle zu bringen. Langſam kletterte der Mann, es war der zunehmende Sommertag, an der Mauer empor, glitt hier und da

Digitized by Google

einmal aus, kam aber dem Loki, als dem Endiger des Sommers, näher und näher. Dieser aber hatte seine Schadenfreude an dem mühsamen Aufsteigen des Mannes und blieb sitzen, bis dieser nahe heran war. Als Loki nun endlich auf- und davonfliegen wollte, fühlte er zu seinem Schrecken, daß er durch Zauberspruch festgemacht war, also weder Fuß noch Flügel bewegen konnte. Er ward also ergriffen und zu dem Riesen gebracht. Diesem fiel es auf, daß der Falke so kluge helle Augen hatte, und frug diesen daher nach Stand und Namen. Loki verschwieg aber Beides, denn er hoffte durch List frei zu werden. Da ergriff der Riese den Loki, sperrte ihn in eine Kiste und hielt ihn darin drei Monate gefangen, um ihn auszuhungern. Es erging dem Loki wie der milden reifenden Sommerluft, welche in den langen Sommertagen wie eingesperrt sitzt, ja als die Tageshitze sengend und verderblich wird, und Alles auszudörren und die Saat zu verderben droht. Da endlich ward Loki des Hungerns müde und erbot sich, den Donar als den Verwalter der segensreichen Sommerzeit ohne Hammer und Kraftgürtel an den Riesen auszuliefern, wenn dieser den Loki aus der Haft loslasse.

Der Riese freute sich der Gelegenheit, die Ordnung der Jahreszeiten durch Donar's Gefangennahme zu stören und fortan frei als wilde sengende Naturgewalt zu herrschen. Er ließ den Loki los, nachdem dieser sich durch Eid verpflichtet hatte, den Donnergott herbeizuschaffen. Unter erlogenen Vorwänden brachte Loki den Donnerer dahin, ohne seine Waffen in das Riesenland zur Zeit der Sonnenwende zu gehen. Thor kehrte aber unterwegs noch bei der Riesin Gridh ein, der Mutter Widar's. Diese war eine zauberkundige Wettermacherin, warnte vor Geirrödd's bösen Absichten und lieh dem sorglosen Thor ihren Zauberstab, der ihm Macht über Unwetter gab, und dazu noch ihren Kraftgürtel, der dahin brausenden Ungestüm dem verschafte, der ihn trug. Donar wanderte nun weiter und kam an einen vom Wolkenbruch, den Geirrödd angerichtet hatte, angeschwollenen Bergstrom. Er stieg hinein, um ihn zu durchwaten, denn Fähren und Brücken gab es im wilden Gebirgslande nicht. Aber der Strom wuchs und wuchs und reichte dem Gott schon bis an die Schulter. Da rief ihm Donar zu: Götterkraft wird diese verderbliche Anschwellung besiegen, auch wenn die Riesentochter als wilde Brandung Gialp das

Digitized by Google

Element heftiger und heftiger aufregt und die Ufer überfluten möchte. Donar sah nämlich die Gialp in einem Geklüft sitzen, ergriff daher einen gewaltigen Felsblock und tödtete sie mit sicherem Wurfe, worauf das Wasser ruhiger floß, Donar das Ufer erreichte und an einem Vogelbeerbaume sich hinaufschwang an das Land. Auch Loki, sein Begleiter, hatte sich gerettet, da er sich an Donar's Gürtel festgehalten hatte.

Hierauf erreichten die Reisenden Geirrödd's dumpf glühende Halle, die sengend war wie eine wetternde Gewitterwolke. Geirrödd wies dem Donar einen Stuhl zum Sitzen an, doch bald bemerkte dieser, daß der Stuhl sich zunehmend hob und den Gott gegen die Decke der Halle zu pressen und quetschen drohte. Der Stuhl war eine verzauberte Brücke, unter welcher die wilden Wasser des Wolkenbruchs dahin rauschten und beim Anwachsen die Brücke hoben, um sie bersten zu machen. Donar aber stemmte den Zauberstab gegen die Decke, beschwichtigte dadurch das Gewitter, daß die wilden Bergwasser wieder sanken und die Brücke die Macht der Wellen brach. Denn er hörte einen Krach und dann ein entsetzliches Geschrei, weil er den Töchtern des Riesen, der Brandung und der Ueberflut, das Rückgrat zerbrochen hatte. Daher nennt man heute noch in Norwegen Brücken, die über wilde Wasser im Gebirge gebaut sind, Thorsbrücken, in der Schweiz Teufelsbrücken.

Hierauf rief der Riese den Donnerer in die Halle zum Kampfspiel. In der Halle brannten der ganzen Länge nach Feuer, wie in einer Gewitterwolke, und Geirrödd faßte nun mit einer Zange einen glühenden Blitzkeil, um ihn auf Donar zu schleudern. Dieser wäre verloren gewesen, hätte ihm die Gridh nicht ihre Eisenhandschuhe gegeben. Mit diesen fing er den geschleuderten Blitz auf und warf ihn mit solcher Kraft auf den Riesen, der sich hinter eine Eisensäule geflüchtet hatte, daß der Blitzkeil durch die Säule, durch den Riesen, durch die Wand und darüber hinaus in die Erde fuhr. Donar hatte die rohe Naturkraft der Gewitterwolke gebändigt, so daß sie keinen Schaden mehr anrichten konnte. Die brennende Sommerhitze kühlte sich in wilden Gewittern ab, um sich der sengenden Glut zu entladen und dann mäßiger wärmend die Früchte des Feldes reifen zu machen. Donar sorgt ja stets dafür, daß das Gewitter für den Landbau nicht

Digitized by Google

verderblich wird, und schleudert die Blitze in die Erde, bändigt die angeschwollenen Ströme durch Brücken und macht sich die Wetterzauberer zu Freunden, damit sie nicht Unwetter, Hagel und Gußregen aus der Nase ausblasen.

Die Wahrzeichen von diesem siegreichen Kampfe Thor's soll der Sage nach der Dänenkönig Gormo gesehen haben, als er in das Land Geruth's zog. Er kam in eine finstere Stadt, darin war es dunstig wie in einem Gewölke. Dort sah er in einer schauerlichen Steinkammer einem gespaltenen Felsen gegenüber den greisen Geruth sitzen mit durchbohrtem Leibe und neben ihm lagen drei höckrige Weiber mit gebrochenem Rücken. Sie Alle hatte Thor wegen ihres Uebermuthes gestraft.

Donar's Heimkehr aus dem Schneelande.

Thor war nach Osten in das stürmische Steinland des Gebirges gezogen, wo die menschenfeindlichen Riesen wohnten, hatte im Reisekorbe Aussaat mit sich getragen, damit er auch zur Zeit des Schnees zu leben habe, und kam nun in ärmlichem Anzuge und mit geringem Korn im Reisesacke gegen Ende der Winterzeit zurück. Noch meinte er genug Korn bis zur nächsten Ernte zu besitzen, aber der Mann der Hungerzeit, Harbard oder Herbort, der an einem Sunde als Fährmann diente, und in welchen sich Wodan verkleidet hatte, trat ihm barsch entgegen. Scheinbar diente am unwirthlichen Strande, den wilde Sturmwellen und eisige Seewinde unwohnlich und für den Anbau ungünstig machten, Wodan hier als Fährmann Harbard oder Kampfrüstiger. Da er aber den reichen Jarlen oder Kriegsführern kriegerischen Geist eingab, sie zu Streit und Hader aufreizte, bis sie verheerende Raub- und Plünderungsfahrten als Seekönige oder Vikinge unternahmen und die Anwohner an den Gestaden ausraubten, so folgte ihren Heerfahrten jedesmal ein Fehl- oder Hungerjahr. Thor als Pfleger des Anbaues nannte dieses Unwesen Harbard, obschon es von seinem Vater Wodan ausging, dem Schirmer und Pfleger der Kriegsjarle, deren Seelen er dann in Walhall aufnahm. In mannichfacher Verkleidung durchzog der Kriegsgeist Wodan die Lande seiner

Digitized by Google

Deutschen, um Zwietracht unter Jarlen und Stämmen anzustiften, weil er seine Freude hatte am todverachtenden Kriegsmuth und unbändiger, wilder Schlachtenlust. Diese trieb die Berserker an, sich ohne Schutzwaffen ins Schlachtgewühl zu stürzen und blind um sich zu schlagen. Man nannte diese ungestüme Wildheit des Kampfes daher Berserkerwuth. Weil sie aber den Anbau vertilgt, Felder und Ansiedelungen verwüstet, so war diese landverheerende Kriegsführung dem Bauernfreunde Thor ein Gräuel, und er nannte solche Kämpfer voll unheimlich wilder Vernichtungslust Hidolf. Dagegen trat Wodan gern in die Reihen dieser Hidolfs zum Verdrusse Thor's, dem er daher als Fährmann Harbard den Anbau an der Meeresküste versagte. Im Krieg blieb Jörd, die fruchtbare Erde, unangebaut, und die letzte Ernte, welche Sif spendete, ward fortgeschleppt oder vernichtet. Daher meinte der wilde Krieger Harbard, Jörd sei todt und Sif geraubt.

Thor kam also, erzählt die Edda, von einer Ostfahrt an einen Sund und rief den Fährmann an, ihn nach der Insel überzusetzen. Ich nähre dich morgen oder auf ein Jahr, sagte er, denn ich trage einen Futterkorb mit trefflicher Speise, mit Hering und Haferbrod, aß niemals besser und bin ganz satt davon!

Der Fährmann aber entgegnete höhnisch: Du rühmst dich allzufrüh deines Vorrathes und weißt nicht, daß du daheim Alles verlorst. Dein Heimwesen ist dahin, deine Mutter todt, deine Frau entführt. Du siehst nicht aus wie ein behäbiger Hofbesitzer; gleichst vielmehr einem Landstreicher, da Du nicht einmal Beinkleider besitzest und baarbeinig da drüben am Ufer stehst.

Kannst Du so weit sehen? frug Thor. Besser wäre es, Du kämest mit Deinem Boote herüber und holtest mich ab, damit Du mich in der Nähe ansehn kannst. Mir scheint es aber, Du bist nur ein Knecht. Wie heißt denn Dein Brodherr?

Mein Herr heißt Landverwüster, oder wenn Du dies nicht verstehst, so nenne ihn Hidolf. Er ist ein rathkluger Recke, wohnt hier am Sund und gebot mir, niemals Taugenichtse, Pferdediebe und derart Leute überzuführen, sondern nur ehrliche Leute. Willst Du also herüber, so sage, wer Du bist.

Ich bin Thor, erwiederte der Wanderer, dem die Bestellung des Landes obliegt, und der die Bauern und Knechte, denen das Heerwesen

Digitized by Google

unlieb und verboten ist, mächtig schützt gegen alle Unholde, welche mit Frost, Sturm, Hagel, Bergströmen und Steinschutt den Anbau hemmen und den Bauer vertreiben. Den Hrungnir, Thiassi und andre Riesen habe ich erschlagen, und aus wäre es mit den Menschen in Midgard, wenn alle Jötune am Leben blieben. Eben komme ich von einer Ostfahrt zurück, wo der Aengstiger und Bedränger Svarang wohnt, der über den Strom herüber mit seinen grauen Söhnen in mein Ackerland dringen wollte. Wie eine finstre Wetterwolke kamen sie gezogen und überschütteten mich mit Steinen, die so dicht niederfielen wie schwere Hagelsteine, und meinten, es mir gleich thun zu dürfen. Doch meine Donnerwolke bringt fruchtbaren Regen und gedeihliche Wärme, nicht aber zerschmetternden Hagel und saatenzerschlagendes Unwetter. Mein Hammer aber bezwang sie, daß sie demüthig um Frieden baten. Dann kam ich zur Meeresinsel Hlesey, zog mein Schiff an den Strand, stellte es auf Pfähle und gebot Thialfi, einen Hof zu errichten und das Land unter den Pflug zu nehmen. Da erschienen Berserkbräute, grimmig und verschlingend wie Wölfinnen, trieben wilde Sturmfluthen auf das mühsam gepflegte Uferland, an welches sie wie mit Eisenknüppeln anschlugen, mein Schiff vom Pfahle herabrissen und den Thialfi zur Flucht zwangen. Sie würden Alles verheert und weggerissen haben, wenn ich den Hammer hätte ruhen lassen, bevor sie allesammt zerschmettert waren.

Solche Thaten, erwiederte der Fährmann, achte ich gering, denn mir ist Kriegsgetümmel, Verheerung, Männermord und Frauenraub lieber. Fünf Winter kämpfte ich auf Algrön und erlegte der Männer so viel, daß der Strand voll Leichen lag. Jarle hetzte ich auf wider einander und hinderte die Versöhnung. Denn ich bin Freund der Jarle, die sich freuen, auf der Wahlstatt zu fallen, verachte aber Deine Bauern als unfreie Knechte, die nicht das Schwert führen dürfen. Du bist wohl stark, aber Dir fehlt der Todesmuth der Schlachtenhelden; darum krochst Du ja vor Furcht in einen Riesenhandschuh und wagtest nicht einmal drinnen zu niesen, damit Dich ja nicht etwa der Riese höre. Auch hierher folgte ich der Kriegsfahne und färbte meinen Speer mit Heldenblut. Glaubst Du, daß Dir dadurch ein Schaden erwächst, so laß ihn vom Richter abschätzen, und ich werde Dir ihn ersetzen.

Digitized by Google

Verwegener, schrie Thor vor Zorn, hüte Dich, daß ich nicht durch den Sund wate und Dich mit dem Hammer bearbeite, daß Du lauter schreien wirst als ein Wolf.

Spare Dir die Mühe, meinte Harbard, sondern geh lieber nach Hause, um Deine Sif zu bewachen, damit sie Dir nicht noch einmal entführt wird; denn sie scheint sich gegen Räuber wenig zu wehren.

Noch manches scharfe Wort ging hinüber und herüber, da erkannte Thor, daß der Fährmann nur die angenommene Gestalt des Heervaters sei und ließ von weiterem Streite ab. Der Fährmann aber wies ihm einen Landweg an, um auf mühsamem Umweg heim zu kommen in sein liebes Ackerland Thrudheim.

Die Fahrt zu anbaufähigem Vorland ist nicht weit, eine Strecke geht es über ausgerodeten Wald und seine gerodeten Wurzelblöcke, dann über Steingeröll und kieselreiche Flächen, dann aber halte Dich nach Süden, wo Du die Mutter, die Du gern Fiörgyn nennst, am Leben finden wirst. Dein Weg führt Dich zwischen Frühlingssaat und Sommerfrucht durch. Dort wohnen Menschen und Bauern, Deine Freunde. Gingst Du bisher auf dem beeisten Pfade des Nordens mit Deinem Bündel Saatkorn, so laß es im Süden niederfallen, damit es wie die Asen emporstrebe in Licht und Luft, die man die Pfade der Götter nennt. Wenn Du Dich tüchtig dran hältst, so kannst Du vor sinkender Sommersonne die Freude haben, daß die Aussaat zur Reife gelangt. Denn dies ist ja doch Deine Hauptsorge Deines Bauernvolkes wegen!

Thor folgte dem Rathe, fand die lieben Früchte der Mutter und die Gemahlin wieder, aber die Ernte war von wildem Kriegsheere meist vernichtet, Höfe niedergebrannt, das Land verödet, und mit Mühe gelang es, den Rest des Erntesegens, den er bei sich führte, für das nächste Jahr zu retten. Heerzüge werden dem Landmann ebenso verderblich, wie es die Riesen der Winterwelt sind.

Des Hammers Heimholung.

Einst kam Thor von einer weiten Fahrt ins Riesenland zurück, war wegemüde, legte sich daher auf einem Hügel unter einen Baum und ent-

Digitized by Google

schlief. Da ging der Riese Thrym vorüber, sah den schlafenden Gott und neben ihm den furchtbaren Hammer. Ei, dachte er, den Hammer könntest du nehmen und tief in der Erde verbergen, dann kann Thor den Riesen nichts mehr schaden. Gedacht, gethan! Mühsam hob er den wuchtigen Hammer empor, legte sich denselben auf die Schulter und schlich davon, so leise er konnte. Thor schlief so fest, daß er die Tritte und schweren Athemzüge des keuchenden Riesen nicht hörte. Dieser kam glücklich heim, machte eine Grube in die Erde, neun Meilen tief, warf den Hammer hinein und füllte sie dann zu, indem er hohnlachelnd ausrief: Nun suche deinen Hammer, du Riesenfeind! Ha, wie wird er toben, wenn er den Hammer vermißt! Wie werden die Asen sinnen und rathen, um ihn ausfindig zu machen! Jetzt könnt ihr Riesen auf langes Leben rechnen, denn die Mordwaffe liegt meilentief in der Erde! Ha, ha, ha!

Als nun Thor erwachte und seinen Hammer vermißte, erschrak er. Er tappte hin und her, suchte, sann nach, wo der Hammer sein könnte, schüttelte schwersorgend den Kopf, kratzte sich sorglich im Bart, doch der Hammer war und blieb verschwunden. Wer sollte die wuchtige Keule davontragen? Nur ein Riese! Aber Thor hätte dessen dröhnende Schritte vernehmen müssen. Dahinter steckt Loki! dachte er und eilte wirrschen Sinnes nach Asgard. Bald fand er den Loki und donnerte ihn an: Du hast meinen Hammer gestohlen, sofort gieb ihn zurück, oder ich erwürge Dich!

Loki leugnete, aber da die Sommerkraft zu Ende ging, so ahnte Thor, daß nur der Endiger den Weihehammer des stets sich erneuenden Wachsthums konnte entwendet und den Winterriesen übergeben haben. Da ihn Thor bedrängte, so versprach Loki, sich nach dem Hammer im Riesenlande umzusehen, wenn ihm Freyja, als Walterin des milden, klaren Frühlingshimmels, ihr Falkengewand als Flugkleid gebe, damit es ihn auf warmen Lüften ins kalte Riesenland trage.

Freyja, die Tochter des Niörd, willigte ein. Denn sie erbte Milde und Freundlichkeit wie ihr Bruder Freyr, der Freundliche, vom Vater, der alle Annehmlichkeiten und Segnungen der heitern Luft spendete. Verlieh Niörd, wenn er an der Strandgegend Noatun weilte, den Schiffern und Fischern milden, günstigen Wind und pflegte Freyr der Feldgewächse durch milde Witterung, so spendete sie der

Digitized by Google

Welt den Glanz und die Wärme des wolkenlosen Himmels. Ihr heiteres Luftgebiet stand allem Volk offen und hieß daher Volksfeld (Folkvang) und ihr Saal der Sitzgeräumige (Sessrumnir). Denn mit dem Rauche des Scheiterhaufens, der in die Luft emporwallte, stiegen die Schattenleiber der Todten in ihren Saal empor. Sie weinte die goldenen Tropfen des Thaues und trug als Halsschmuck Brising, den klaren Venusstern, den ihr hatte Loki als der Späte in Seehundsgestalt geraubt und unter Klippen versteckt, doch Heimdall der Frühe wieder zurückgeholt. Ihr Brusttuch endlich glich der blumigen Wiese.

Loki erhielt also das Federkleid und flog in das Land der Sturmriesen, nach Thrymheim, voll windumbrauster Gebirge. Dort in der Heimat der Stürme wohnte der sturmtosende Thrym und saß auf einer Bergspitze, legte seinen Hunden, den heulenden Winden, Goldbänder an und glättete seinen wiehernden Rossen, den wild dahinjagenden Windwolken, die Mähnen, welche vom tollen Dahinrennen in Verwirrung gebracht waren. Sein Hirt Schnee (Snio) treibt die finstern Sturmwolken dahin wie eine Heerde schwarzer Ochsen, und die lichtumsäumten Schneewolken glichen goldhornigen Kühen.

Indem Thrym die Mähnen seiner Rosse glättete, erzählte er ihnen, daß er Thor's Hammer versteckt habe und Thor ihn nirgends finden werde. Loki wußte nun, wer den Hammer weggenommen hatte, wie er es vermuthete, da die Herbst- und Winterstürme der Thursen von der Erde alle Anmuth und die Segnungen des Sommers hinwegfegen, Früchte und Grün acht Monate lang in der dunkeln Erde verborgen halten. Loki ließ sich neben dem Riesen nieder und fragte, ob er Thor's Hammer weggenommen habe. Thrym gestand dies, fügte aber hinzu, er werde ihn nur zurückgeben, wenn Freyja seine Gemahlin werde, denn auch die Riesen gelüstet nach der Lieblichkeit des heitern Frühlingshimmels, den sie vernichten möchten.

Mit dieser Antwort kehrte Loki nach Asgard zurück. Die Asen befanden sich in großer Verlegenheit, denn weder konnten sie Thor's Hammer entbehren, noch wollten sie die Freyja ausliefern. Endlich entschlossen sie sich, diese zu fragen, ob sie in das Riesenland gehen wolle. Freyja aber gerieth in so heftigen Zorn, daß der Asensaal erbebte und der Brisingschmuck zersprang. Die Asen waren rathlos, saßen sinnend beieinander, denn keiner wußte ein Mittel ausfindig zu

Digitized by Google

machen, wie man den Hammer wieder gewinnen könne. Da gab Heimdall, der Pförtner des Lichtreichs und der Vorwissende der Vanen, den Rath, den Thor als Braut anzukleiden und ihn dem Thrym zuzusenden. Dies gefiel dem Donnerer nicht, da man ihn deshalb verspotten könnte, daß er Weiberkleidung angelegt habe; aber Loki rief ihm zu: Wenn Du den Hammer nicht wiederholst, werden die Jötunen bald in Asgard wohnen. Da entschloß sich Thor zu der Verkleidung, und Loki erbot sich, ihn als Kammerfrau zu begleiten. Man legte dem Thor Frauenkleider an, band ihm den Brising vor, hing ihm einen Schlüsselbund an die Seite und verhüllte das Haupt mit dem dichten Brautschleier. So ausgerüstet bestieg Thor mit Loki den Wagen, die Böcke griffen tüchtig aus, und in donnerndem Fluge ging es davon, daß die Felsen bebten und brachen, die Erde brannte und flammte wie im sengenden Spätsommer.

Bald war der Gewittergott im Sturmlande angelangt und Thrym freute sich der Braut, die er im Wagen erwartete. Er lud alle Riesen zur Hochzeit ein und zeigte unterdessen der Braut seine Rinder- und Ochsenheerden, seine Kleinode und Geschmeide, die da funkelten und blitzten als buntfarbige Krystalle und silberhelle Edelsteine. Am Abend erschienen die Gäste. Festlich ward die Halle eingerichtet, Tische und Bänke mit schönen Tüchern bebreitet, des Bratens und Bieres die Fülle angeschafft, und bald begann fröhliches Schmausen.

Der eitle Thrym freute sich, die schönste Göttin zu besitzen, doch dünkte ihm deren Eßlust gar seltsam, denn Thor aß nicht nur alle Leckereien für die Frauen auf, sondern auch noch einen Ochsen, acht Lachse und trank dazu drei Tonnen Bier. Denn die Sommerwärme zehrt die Schneefelder des Nordens und die Sturmwolken auf. Da rief Thrym erstaunt: Nie sah ich ein Mägdlein breiter beißen, noch mehr Meth trinken! Der schlaue Loki wußte ihn zu beruhigen, indem er sagte: Nichts aß Freyja seit acht Nächten, so sehr sehnte sie sich nach Riesenheim! Thrym freute sich dieser Antwort und begehrte nun auch das Antlitz der Braut zu sehen und sie zu küssen. Er hob daher den Scheier empor, fuhr aber entsetzt zurück, als ihm ein Paar funkelnde Augen Blitze sprühend entgegen leuchteten. Doch auch hier

Digitized by Google

beruhigte Loki, indem er sprach: Nicht schlief Freyja seit acht Nächten, so sehr sehnte sie sich nach Riesenheim.

Thor war, in die Frühlingsheitre der Freyja verkleidet, in das winterliche Sturmland gekommen, aber beim Mahle offenbarte er seine verzehrende Sommerkraft, und als nun der Hammer, dessen man als Weihezeichen bei der Vermählung bedurfte, ihm aufs Knie gelegt wurde, da bekam er seine volle Stärke wieder, ergriff ihn grimmer Asenzorn, so daß er den Schleier abwarf und mit donnerhallender Stimme den entsetzten Riesen zurief: Ich bin Hlorridi, der Riesenzerschmetterer, und ihr sollt meine Stärke fühlen zur Strafe dafür, daß ihr mir von weiter Wanderung Ermatteten zur Zeit der wilden Wolkenjagd den Hammer stahlt und als Lösegeld für ihn die allschöne Göttin verlangtet. Mit diesen Worten schwang er den Hammer auf Thrym's Schwestern, die Armuth und Nothdurft des Winters, die eben vor ihm standen und Goldringe als Brautgabe verlangten. Im Nu schleuderte er den Hammer auf Thrym, der vor entsetzlicher Enttäuschung regungslos vor ihm stand, und endlich auf alle Gäste. Hohnlachend bestieg er dann mit Loki den Wagen, und die behenden Böcke führten die Sieger schnell nach Asgard zurück, wo sie von den Asen fröhlich empfangen wurden und bei heiterem Festmahle ihr Abenteuer mit dem heiratsbegierigen Riesen erzählten.

Donar's Fahrt nach dem Riesenlande.

Nachdem Thor das Vorland der Gebirge für den Anbau gewonnen hatte, wollte er auch das massige Hochgebirge selbst überwältigen, das Utgard oder die Weltgrenze, wo die Eis- und Sturmriesen hausten und als Herr und König derselben Utgardloki waltete. Die Asen, die Unmöglichkeit dieses Unternehmens einsehend, riethen dem Donnerer ab, aber im Gefühl seiner ungeheuren Kraft überschätzte er seine Macht und mußte daher auf seiner Fahrt viel unangenehme Täuschungen erfahren in dem unwirthlichen Felslande. Loki begleitete ihn und suchte auf seine boshafte Weise auch das Unternehmen zu

Digitized by Google

hemmen. Doch gewann Thor in dem rüstigen Arbeiter Thialfi einen nützlichen Gehilfen, als er sich trotz aller Warnungen auf den Weg machte in das wilde, theils waldbedeckte, theils öde Felsgebirge.

Nachdem Thor, wie später erzählt wird, die beiden Bauerkinder als Diener angenommen und dagegen seine Böcke bei dem Bauer gelassen hatte, wandert er mit Thialfi und Loki nach Osten, um nach Utgard zu kommen. Ein Meer trennt die Wanderer von dem Riesenlande, doch Thor ladet die Genossen auf die Schulter, trägt sie durch das Meer und erreicht die Küste. Hier beginnt rauhes Felsland, dann ein finstrer Wald, durch welchen sie den ganzen Tag wandern, ohne sein Ende zu erreichen. Als es nun Abend wird, meint Loki, man müsse sich doch endlich nach einem Nachtlager umsehen. Aber so weit sie auch spähen, nirgends finden sie ein Gebäude. Da sieht Thialfi eine ungeheure Felskluft mit vielen Nebenhöhlen, doch kann er sie im tiefen Halbdunkel nicht genau erkennen, hält die Kluft vielmehr für ein Haus und führt in der Wald- und Abendfinsterniß seine Begleiter in dieselbe. Dumpf hallen deren Schritte in den weiten Räumen wieder, sie selbst irren aus einer ungeheuren, öden Halle in die andere und beschließen endlich, in der fünften als der kleinsten zu bleiben. Bald schlafen sie vor Müdigkeit ein. Doch nach Mitternacht hören sie einen ungeheuren Krach, von dem die Erde erbebt, die Wände der Halle wanken und krachen, der Boden erdröhnt und zittert, dann aber wird es stille. Im ersten Schreck wollen sie das unheimliche Haus verlassen, doch Thor beruhigt sie und setzt sich, den Hammer in der Hand, in die Thür, um dort Wache zu halten. Lange bleibt es ruhig, und die drei Reisenden schlafen behaglich weiter. Doch gegen Morgen erhebt sich ein furchtbares Rauschen und Sausen in den Bäumen, ein Schnarchen und Gurgeln in den Felsklüften, wie wenn ein großer Sturm durch den Wald gehe, der die Bäume niederbrechen wolle. Es kracht, knarrt und dröhnt ringsum, daß den Wanderern unheimlich wird. Da das Rauschen nicht aufhört, beschließen sie aufzubrechen, um das Ende des Waldes zu suchen oder die Ursache der Störung zu entdecken.

Noch sind sie nicht weit gegangen, so sehen sie einen meilenlangen Riesen auf der Erde liegen und schlafen, dessen Schnarchen das entsetzliche Rauschen und Sausen verursacht hatte.

Digitized by Google

Thor, ergimmt darüber, von diesem Unholde im Schlafe gestört und beunruhigt zu sein, spannt den Stärkegürtel fester, um den Riesen zu erschlagen. Einen wuchtigen Streich führt er aus, doch der Riese erwacht nicht, sondern brummt im Halbtraume: Ist mir wohl ein Blatt auf den Kopf gefallen! Ha, denkt Thor, steht es so, dann muß ich fester zuschlagen! Er faßt den Hammer mit beiden Händen, holt weit aus und schmettert den Zermalmer mit solcher Kraft auf des Riesen Schädel nieder, daß der Wald wie von einem grellen Donnerschlage wiederhallt. Doch der Riese hält die Augen noch immer geschlossen, wendet sich ein wenig auf die andere Seite und murmelt verdrießlich: Da fiel mir wohl eine Eichel auf den Kopf! Thor zittert vor Zorn, schnürt den Kraftgürtel enger, holt zum dritten Schlage weit aus, zieht tief den Athem ein und führt mit Aufgebot aller Kraft einen neuen Schlag, daß der ganze Wald bebt, die Bäume wie trunken hinüber und herüber wanken, die Felsen zittern und der Erdboden aufspringt. Da schlägt der Riese die Augen auf, streicht sich die Wangen und sagt mürrisch: Man kann nicht einmal ruhig schlafen, denn die Vögel sind wach geworden und werfen mir Moos in's Gesicht!

Eine Zeit lang ist Thor sprachlos vor Zorn und Graun, weil seine Streiche so geringe Wirkung hatten. Mit grimmen Augen starrt er den Riesen an und fragt endlich: Wer bist Du, und was machst Du hier?

Ich heiße Skrymir der Possentreiber und gehe im Walde lustwandeln! Aber, unterbrach er sich, indem er unruhig um sich schaute, wo ist denn mein Handschuh, der mir gestern im Dunkeln von der Hand glitt? — Sieh, dort liegt er ja, dachte mir gleich, daß er in meiner Nähe sein müsse!

Mit diesen Worten reckte er seinen Arm aus, ergriff das Haus, worin die Reisenden übernachtet hatten, und zog es als Handschuh über seine Riesenfaust. Den Thialfi überlief es eiskalt, als er sah, daß sie im Däumling des Handschuhs die Nacht zugebracht hatten. Loki lächelte schadenfroh zu dem abenteuerlichen Anfange der Reise, denn eine Demüthigung des Donnerers, der so gern auf seine unwiderstehliche Stärke pochte, wäre ihm ganz recht gewesen.

Digitized by Google

Aber wo wollt Ihr denn hin, frug der Riese, und was habt Ihr hier zu suchen im Riesenlande?

Wir wollen in die Burg des Utgardloki, erwiederte Thor, um ihm und seinen Riesen unsere Stärke zu zeigen.

Da habt Ihr nicht allzuweit. Der Weg geht nach Osten; ein Stück Wegs begleite ich Euch bis zu dem Kreuzweg, der nach Norden in die Eisberge führt, die Ihr in der Ferne seht. Seid übrigens nicht zu siegesgewiß; denn ich bin gewiß kein kleiner Mann, aber Utgardloki's Hofleute sind viel größer, denn sie ragen mit silber- und goldglänzendem Scheitel bis hoch hinein in die Wolken. Sie werden von Euch nicht viel stolze Worte dulden, sind dabei außerordentlich leicht grimmig, überdies überstark, weshalb ich Euch rathe, lieber umzukehren, als die Wilden zum Kampfe zu reizen.

Thor bestand jedoch darauf, mit den Riesen zu kämpfen, und so zogen Alle des Weges rüstig weiter.

Da hob Skrymir, zu Thialfi gewandt, an: Du Kleiner, Dir wird das Reisebündel mit dem Speisevorrath zu schwer; gieb es her, ich will es Dir eine Strecke weit tragen! Mit diesen Worten nahm er das Bündel, schnürte dessen Riemen zu festerem Knoten zusammen und hing es über die Schulter.

Schweigend schritt die kleine Gesellschaft auf schmalem Fußpfad hintereinander dahin, bis sie den Kreuzweg erreichten, wo der Riese das Bündel abgab und sich seitwärts in den Wald schlug. Noch lange hörten die Reisenden sein Hohngelächter und seine wilden Gesänge, die wie Sturmgeheul durch den Wald rauschten. Endlich erreichte Thor das Ende des Waldes und sah in der Ferne die Riesenburg, deren Zinnen bis über die Wolken emporragten wie gewaltige Felsmauern und thurmartige Felshörner.

Hier laßt uns rasten, sagte Thor, und Speise genießen, damit wir Kraft zum Wettkampf haben! Die Reisenden setzten sich auf große Felsblöcke, und Thialfi versuchte, das Bündel zu öffnen. Es wollte ihm aber ebensowenig gelingen wie dem Loki, und als Thor die Knoten auflösen wollte, vermochte auch er es nicht. Aergerlich ergriff er ein Messer und zerschnitt die Riemen. Stillschweigend verzehrten sie ihr Mahl. Obschon es Mittag war, blieb das Tageslicht doch fahl und matt, und wenn sie bis zu den Zinnen der fernen Burg

Digitized by Google

hinaufblicken wollten, mußten sie den Kopf und Nacken weit zurückbeugen. Nach kurzer Rast erhoben sich die Wanderer und schritten in Erwartung der Dinge, die da kommen würden, der Riesenburg zu.

Nach einem beschwerlichen Marsche über Steingeröll, Geklipp und Dorngesträuch kamen sie vor der gewaltigen Steinburg an, deren Mauern so weit sich ausdehnten, als die Blicke reichten. In der Mitte der Mauer sahen sie ein ungeheures Gitterthor, welches sie weder zu öffnen, noch zu übersteigen vermochten. Um hinein zu kommen, krochen sie zwischen den Eisenstäben des Gitters durch, überschritten einen geräumigen Hof und traten dann in eine Halle, in welcher sich die Eis-, Sturm- und Wetterriesen versammelt hatten und zu beiden Seiten unabsehbarer Tische saßen. Auf dem Hochsitze thronte Utgardloki, ein Riese von bergehoher Größe; aus den Wänden aber brachen die gelben, rothen und weißen Flammen der Erzadern, welche die Metallkönige statt der Fackeln geliefert hatten, hervor, und von der Decke leuchtete der blendende Silberglanz der Schneefelder und Gletscher.

Die Wanderer ließen sich dem Riesenkönige als Gäste melden, die gekommen wären, ihre Stärke zu zeigen. Mitleidigen Blickes schaute der Riese auf die klein gewachsenen Gäste nieder und schien nicht zu glauben, was sie ihm melden ließen. Die übrigen Riesen achteten der kleinen Ankömmlinge kaum; da trat Thor unmuthig vor, nannte dem Könige nochmals seinen Namen und den seiner Begleiter und forderte die Riesen zum Wettkämpfen auf.

Ihr scheint nicht zu wissen, erwiderte Utgardloki, wo Ihr seid, denn sonst würdet Ihr nicht solch Neidingwerk begehren. Wir wollen indessen Gastrecht üben und Euren Wunsch erfüllen. Was versteht Ihr also am Besten?

Da trat Loki vor und sprach: Ich kann mehr und schneller essen als irgend einer von den Riesen! So sprach er, weil er Pfleger des erwärmenden und verzehrenden Feuers war.

Wohlan, antwortete Utgardloki, wir haben auch einen tüchtigen Esser, der heißt Logi oder Lohe, versuche es mit ihm. Ich werde einen Trog mit Fleisch in die Halle setzen lassen, Du wirst von dem einen Ende anfangen zu essen, Logi von dem andern, und wer zuerst in die Mitte des Troges kommt, der gilt für den Sieger.

Digitized by Google

Es geschah, wie der König sagte. Der Fleischtrog ward in des Saales Mitte gestellt; dann erhob sich der lange, dürre Logi von der Bank und fing von dem einen Ende des Troges an zu essen, Loki vom andern. Beide kamen zwar gleichzeitig in der Mitte an, doch Logi hatte nebst dem Fleische auch die Knochen und den Trog verzehrt, Loki nur das Fleisch, war also besiegt.

Kleinlaut trat Loki vom Kampfplatze ab, und Utgardloki wandte sich nun an Thialfi mit der Frage: Du kleiner Mann, was verstehst Du denn am Besten? Aber siehe Dich wohl vor, daß es Dir nicht ebenso ergeht wie Deinem Genossen!

Ich kann gut laufen! sagte Thialfi, der für den Vater oft weite Wege in kürzester Zeit zurückgelegt hatte.

Wohlan, befahl Utgardloki, steckt ein Ziel aus, und Hugi wird den Wettkampf übernehmen! Wer beim dritten Umlauf zuerst ankommt, der ist Sieger!

Das Ziel wird ausgesteckt, und der Wettlauf beginnt. Beim ersten Wettlauf ist Thialfi dicht hinter seinem Gegner, dem langen, dürren Hugi und wird von Utgardloki belobt, doch beim zweiten Umlauf blieb er weiter zurück und beim dritten hatte er kaum die Mitte der Bahn erreicht, als Hugi bereits am Ziele umwendet. Beschämt tritt Thialfi zurück, denn die Riesen verlachen den schlechten Wettläufer.

Nun, Thor, wendet sich der Riesenkönig an den Asenhelden, worin vermagst Du das Meiste?

Ich messe mich im Trinken mit Jedem! erwiederte Thor.

Wohlan, sprach der Riese, hier ist ein Trinkhorn, welches wir auf Einen Zug leeren; wenn Du es in drei Zügen austrinkst, wollen wir Dich für den besten Trinker halten!

Das Horn ward gebracht. Es war schmal, aber sehr lang, so daß man das Ende nicht sehen konnte, da es bis in den Boden reichte; doch Thor war sehr durstig und getraute sich, es auf Einen Zug zu leeren. Er setzte an und zog tüchtig, wie es ein durstiger Wanderer thut. Ungeheure Massen Bier flossen aus. Thor setzte endlich ab, da er meinte, das Horn müßte leer sein, aber als er nachsah, war es fast eben noch so voll als vorher. Steht es so, dachte Thor, so hast Du Dich geirrt und mußt kräftiger schlingen. Er

Digitized by Google

athmete tief und setzte zum zweiten Zug an. Thor zog und zog, schlürfte und schlang, bis es ihm schien, das Horn müßte leer sein. Da setzte er ab und sah nach, aber zu seinem Erstaunen war das Bier nur wenig unter den Rand des Hornes gesunken. Thor konnte nicht begreifen, wie dies möglich war, aber er hatte ja noch Einen Zug und wollte nun zeigen, was er leisten konnte. Nachdem er tief aufgeathmet hatte, setzte er zum Drittenmale an und schlürfte mit Aufgebot aller Kräfte. Als er aber endlich absetzte, hatte er nur einen Finger breit abgetrunken. Man konnte das Horn jetzt tragen, ohne etwas zu verschütten; mehr hatte er nicht geleistet.

Utgardloki spottete der geringen Trinkkraft Thor's, dieser aber behauptet, es könnte bei dem Wettkampf nicht mit rechten Dingen zugegangen sein, daher wollte er sich im Heben mit den Riesen versuchen.

Du hast zwar weniger geleistet, entgegnete der Riese, als wir dachtene, aber versuche es denn in einer andern Kunst. Siehe, ob Du meine Katze dort aufheben kannst, wie es bei uns die jungen Burschen thun! Alsbald ward ein alte graue häßliche Katze gebracht, die sich krümmte und wand, wie wenn sie keine Lust habe, sich zu solchem Versuche herzugeben. Thor umspannte sie mit starken Armen in der Mitte des Leibes, daß die Katze ächzte und sich krümmte. Nun hob er sie höher und höher, doch die Katze ward länger und länger und blieb mit allen vier Füßen auf dem Boden stehen. Noch immer hob Thor und reckte sich, so viel er konnte, schon berührte der Rücken der Katze die Decke des Saales, aber einer ihrer Füße stand noch auf dem Estricht. Thor konnte sich nicht weiter ausrecken, zornig warf er die Katze auf den Boden, daß die Katze vor Schmerz aufschrie und die Halle erzitterte von dem Krach.

Thor, Du bist zu klein für unsre Spiele! höhnte der Riese. Doch zornig rief ihm Thor zu: Ich bin stärker als Ihr! Komme einer her und ringe mit mir!

Darauf entgegnete Utgardloki: Da Du zwei Wetten verloren hast, will Niemand mit Dir ringen, denn uns dünkt dies eine große Kleinigkeit. Willst Du aber Deine Stärke zeigen, so versuche es mit der Alten hier, mit meiner Amme Elli, die viele starke Männer niedergeworfen hat, als sie noch jung war.

Digitized by Google

Thor nahm den Kampf an und rang mit der alten Frau. Je länger er sich aber abmühte, um so stärker ward sie. Endlich schlug sie ihm ein Bein unter, Thor wankte und sank ins Knie. Da gebot Utgardloki, dem Kampfe ein Ende zu machen, bewirthete die Gäste festlich, und am andern Morgen begleitete er sie zur Burg hinaus bis tief in den Wald hinein. Da bemerkte er, daß Thor sehr grimmig war und vermuthete, man habe ihn durch Zauberei betrogen. Er werde wieder kommen als Feind mit dem Hammer und den Riesen zeigen, daß er stärker sei als sie allesammt. Jetzt müsse er, um das Gastrecht zu ehren, sich der Rache enthalten.

Da ward dem Riesen bange, und er entschloß sich, die Wahrheit zu sagen, um den Asahelden nicht zur Rache zu reizen. Am Kreuzwege im Walde sagte er daher: Thor, Du kannst mit Deinen Wettkämpfen wohl zufrieden sein. Hätte ich vorher gewußt, wie stark Du bist, so hätte ich Dich gar nicht in meine Burg gelassen, wünsche auch nicht, daß Du sie jemals wieder besuchst. Wohl ahnte ich Deine Stärke, denn Deine Sommersonne raubt mir alle meine Eis- und Schneefelder, von denen ich nur einige auf hohen Bergen und in tiefen Thalschluchten rette, und Deine Blitze zerschmettern eine Felswand nach der andern. Als ich daher an der warmen Luft Dein Kommen fühlte, ging ich Dir entgegen, um Dich durch Verblendungen der Zauberei abzuhalten. Der Riese, dem Du im Walde begegnetest, war ich selbst, mein Handschuh war eine höhlenreiche Schlucht, das Haupt, nach welchem Du drei Schläge führtest, waren Felsrücken, in denen Deine Hammerschläge als drei Thalbecken fortan zu sehen sind. Den Speiseranzen schnürte ich Dir mit Eisendraht durch Zauberspruch zu, denn im wüsten Hochgebirge giebt es kein Korn noch Obst. Was nun die Wettkämpfe anlangt, so ist Lohi, der Gegner des aufzehrenden Loki, das Wildfeuer des Blitzes, der Alles verzehrt, der Läufer Hugi ist der Gedanke und Thialfi lief so schnell, daß er den Gedanken fast überholt hätte. Das Horn aber, aus dem Du trankest, reichte bis ins Meer, und Du hast so viel getrunken, daß das Meer abgenommen hat. Die Menschen werden diese Abnahme bald bemerken und Ebbe nennen. Die Katze, welche Du hobst, war die erdumschlingende Midgardschlange, und sie war kaum lang genug, um für die Höhe Deines Hubes auszureichen, da der Kopf bereits den Himmel berührte, als

Digitized by Google

nur noch die Schwanzspitze auf der Erde stand. Die Elli endlich ist die Alles schwächende Zeit, aber auch sie konnte Dich nicht niederwerfen, denn Du sankest nur ins Knie! Nun weißt Du Alles und wirst mir nicht zürnen. Meine Felsburgen, meine Firn- und Gletscherfelder, meine Stürme und tobenden Bergewässer kannst Du nicht Deiner Gewalt unterwerfen, so stark Du auch bist, denn mich schützt die Kürze Deines Sommers. Ueberlaß mir mein Reich, wie ich das Deinige nicht begehre. Meinst Du aber das Hochgebirge gewinnen zu können, so werde ich mich durch Verblendungen zu schützen wissen!

Als Thor vernahm, wie er getäuscht und verblendet war, überfiel ihn wilder Zorn, er schwang den Hammer, um den Riesen zu erschlagen, aber als er nach ihm umblickte, war dieser verschwunden. Ringsum sah er weite Gras- und Getreidefelder, aber keine Felsburgen. Nachdenklich wanderte er zurück nach Asgard, um in Thrudevang zu rasten, und beherzigte dort, daß ihn die Asen mit Recht vor der Fahrt ins Hochgebirge gewarnt hatten, weil dort in den rauhen Gebirgen, ihren finstern Schluchten und Firnfeldern nichts zu thun war für den Anbau. Da giebt es nur wirre Steinhaufen, sturmumbrauste Felsenhörner, verwüstende Bergwässer, aber nirgends Wiesen und Felder. Alles Leben erstarrt zu Eis oder versteinert zu öden Felsgraten. Thor fühlte, er habe seine Machtgrenze überschritten. Wohl kann er die Felsen einkerben mit seinen Hammerschlägen, aber den Steingrund kann selbst Thialfi nicht in Acker umschaffen, und Loki machte ihm bemerklich, daß Unmögliches sich in der geordneten und nach Gesetzen verwalteten Welt nicht schaffen läßt. An dem Ende der Welt, in dem öden, rauhen Hochgebirge walten noch der wilden Naturmächte und werden walten bis an das Ende der Zeit.

Donar als Förderer des Anbaues im Gebirgslande.

Unsre nordischen Stammgenossen, die ein rauhes, stein- und schneereiches Gebirge bewohnten, schrieben die Bezwingung des Steinreichs für den Anbau dem Thor zu, der das Gebirge locker und mürbe

Digitized by Google

machte, Thäler öffnete und Felsklippen zerschmetterte, wenn sie den Anbau hinderten. Die Sage berichtet daher, Thor habe Norwegen für den Anbau frei gemacht und die ersten Ansiedler auf Island trugen den Namen Thor, Thialfi, Thorolf und ähnliche. Seitdem ward es Brauch, neu gewonnenes oder erworbenes Land dadurch in Besitz zu nehmen, daß man auf demselben das heilige und heiligende Heerdfeuer anzündete und es dadurch für bleibende Stätte der Menschen erklärte. Auch pflegten Auswandrer die Pfeiler des Ehrensitzes, an denen Thor's Bild eingeschnitzt war, mit aufs Meer mitzunehmen, sie in der Nähe des neuen Sitzes auszuwerfen und dort Hof- und Dingstätte zu errichten, wo die Pfeiler ans Land getrieben wurden. Anbau des Landes galt für ein heiliges, gottwohlgefälliges Unternehmen, denn erst der Besitz machte zu einem vollfreien Manne und stimmberechtigten Gemeindegenossen.

Als Thielvar Gothland entdeckte und in Besitz nahm, sank es, wie die Sage berichtet, des Tags unter Wasser und tauchte nur des Nachts wieder auf. Erst als er das Heerdfeuer angezündet hatte, blieb es stets über Wasser, denn nun erst galt es für eine bleibende Wohnstätte der Menschen. Auch führte er, einem Traum seiner Frau folgend, die Theilung und Umzäumung der Aecker ein und theilte die Insel in drei Gebiete, damit sie friedlich könnten bearbeitet werden. Mit dem Anbau tritt das Eigenthumsrecht ein, welches der Frieden durch Gesetze zu sichern hat.

Wo Thor erscheint als Steinzermalmer, da darf auch der Bauer nicht müssig sein, sondern muß tüchtig mit Hand anlegen, um durch angestrengte Arbeit den harten Boden zu besiegen. Thor läßt den Arbeiter zwar mitessen von den geschlachteten Böcken, die jedesmal am andern Tage wieder unversehrt dastehen, wie sich jährlich die Ernte erneuert und das Verzehrte ersetzt, aber der Bauer muß trotzdem für Wintervorrath sorgen und im Frühjahr wie im Herbste thätig sein, damit rechtzeitig Saat ausgestreut und der Acker bestellt wird. Gott arbeitet gewissermaßen vor, doch der Mensch muß nun fortfahren, wenn die Gottesthat Erfolg haben und Segen bringen soll. Dies lehrt folgende heilige Sage.

Als Thor einst mit Loki auf dem Wagen in das wilde Steingebirge fuhr, ward der Weg rauh und rauher, endlich strauchelte an

Digitized by Google

den wirren Steinklumpen ein Bock und ward lahm. Langsam ging es weiter. Endlich fand Loki im wilden Steinbereich einen Bauer, bei dem er Einlaß begehrte. Herberge wollte ihm der Bauer geben, doch Speise für die Gäste besaß er in dem kargen Felslande nicht. Thor tröstete ihn und versprach ihm, seiner Frau und beiden Kindern von der mitgebrachten Speise einen Antheil zu geben. Er stieg also ab, spannte die Böcke aus, schlachtete und kochte sie in einem Kessel und hieß dann die Familie mitessen. Doch gebot er ihnen, die Markknochen nicht zu zerschlagen, wie es damals Sitte war, sondern sie in das Bockfell zu werfen.

Die Bauernfamilie thut, wie geheißen, und labt sich an der herrlichen Fleischspeise. Da flüstert Loki dem Thialfi, dem Sohne des Steinbauern, heimlich zu, er solle sich das köstliche Mark nicht entgehen lassen, welches in den Knochen stecke; es sei ja schade, es unbenutzt wegzuwerfen. Thialfi folgt dem Rathe, zerschlägt heimlich einen Schenkelknochen, ißt das Mark und wirft die Knochensplitter in das Fell. Hierauf legen sich Alle zum Schlaf nieder. Als Thor am Morgen sich erhebt und mit dem Hammer die Felle weiht, damit sie wieder zu Böcken werden, bemerkt er zu seinem Verdruß, daß der eine Bock lahm ist, weil ihm der Schenkel zerschlagen war. Zürnend wendet er sich an den Bauer mit der Frage: Warum hast Du gegen mein Gebot gehandelt? Dabei faßt er den Hammer so fest, daß ihm die Fingerknöchel weiß werden. Vor Schrecken und betäubt vor dem Zornblicke des Gastes stürzt der Bauer nieder, bittet um Gnade und erbietet sich zu jeder Buße, die der Gast verlangen werde. Da denkt Thor: die Böcke sind in dem pfadlosen Gebirge nicht zu gebrauchen, wohl aber als Arbeiter der fußrüstige flinke Thialfi und seine ruhig schaffende Schwester Röskva. Diese verlangt er als Ersatz. Der Bauer willigt ein, da er die Kinder nur mühsam ernähren kann, und diese folgen nun dem Gotte auf seiner Wanderung in das Steinriesenland Utgard.

Digitized by Google

Thor (nordisch Thorr) und Froniot.

Thor als eifriger Verbreiter des Ackerbaues erachtete die rauhen Felsgebirge für seine ärgsten Feinde. Denn in ihnen wohnten die kalten Sturm- und Eisriesen, aus ihnen brachen verheerende Ströme hervor und schleppten Steinblöcke und Geröll über Wiesen und Aecker. Er zerschmetterte daher die hochaufgethürmten Felszacken, Gipfel und Klippen, noch lieber die hohen steilen Gehänge, die man im Spott Tempelgestelle oder Forniot's, luftige Götterstühle, nannte. Denn Forniot war Herr der wilden Winterstürme, und seine Söhne fuhren im Schneegestöber daher oder trieben mit eisigen Winden verdunkelnde Nebel weit ins Land hinein. Sein Sohn Snio oder Snär, der greise Gebirgsschnee, erreichte bereits ein Alter von dreihundert Jahren und zeigte noch nichts von Alterschwäche.

Gar liebliche Schneemärchen wußte man von den Schneekönigen und Wolkenhirten zu erzählen, welche die Heerden dunkler Wolkenrinder vom Meere ins Gebirge und von hier nach dem Meere trieben, von den im leisen Gesäusel niederfallenden Schneeflocken, von dem wirr und wild dahinfegenden Schneegestöber und von dem dunkelnden Flockengewirr, das sich in dichten Massen vom Meere ins Land flüchtet, um auf den Berggesimsen, Bergzinnen und Felsenplatten Rast zu halten. Alle diese Mären und Sagen sind verschollen bis auf dunkle Andeutungen. Nur von Froniot weiß die Sage mehr zu berichten, da er König von Finnland soll gewesen sein. Er hatte drei Söhne. Der erste hieß Aufrauscher (Oegir oder Aegir), weil er das stürmische Meer zu verwalten hatte, in welchem er mit seiner Gemahlin Raub oder Ran wohnte. Diese fing in Netzen Menschen und zog sie in die Tiefe, um sie hier zu ersäufen und aufzuzehren, wie sie auch hier die Schätze der zertrümmerten Schiffe aufhäufte. Bei dieser argen Arbeit halfen ihr neun Töchter, welche Sturmwelle, Hochfluth, Seegebraus u. s. w. hießen. Der zweite Sohn nannte sich Loki und verwaltete das gierig aufflackernde, verzehrende Feuer. Er war von hohem Wuchse und wohnte in Halogaland oder Hochloheland mit seiner Gemahlin Gluth (Glöd) und den Töchtern Asche und Gluthasche (Eysa und Eimyria), die in Feuerbergen ihre Wohnung hatten und die Menschenwelt gern mit Verheerungen heimsuchten. Der dritte Sohn Forniot's

Digitized by Google

hieß Kari (Hlor) oder Rauscher, weil er die Winterstürme unter seiner Aufsicht hatte und seinen Söhnen Frost, Eisberg (Jökull) Schnee, Hochschnee (Fönn), Schneegestöber (Drifa) und Firnschnee (Miöll) das hohe Gebirge zur Verwaltung übergab. Alle drei herrschten vor Zeiten in Norwegen als Urmächte und nahmen als Seekönige auch die Inseln in Besitz. Aus Ehrfurcht nannten sie ihren Stammvater Forniot, d. h. Vorbesitzer.

Vieles erzählten die Norweger von diesen Eis- und Sturmkönigen, aber nach und nach vergaßen sie derselben, als sie menschliche Könige hatten. Zuweilen überschlich sie Wehmuth über den Verlust der alten Erzählungen aus der thatenreichen Götterwelt, und diesen Schmerz spricht die Sage vom christlichen König Olaf aus.

Einst segelte dieser an der Küste entlang, da erschien auf einem Felsenvorsprunge ein großer, schöner Mann mit langem, rothem Barte und rief das Schiff an, ihn mitzunehmen. Man setzte ein Boot aus, holte ihn ab und brachte ihn zu dem Könige, der sich mit ihm über alte Zeiten unterhielt und erstaunt war über die Kenntnisse des Fremden. Er kannte alle alten Sagen, Berge und Ströme, die Geschichten der Helden und ihre Seefahrten. Bis tief in die Nacht hinein mußte der Fremde erzählen, dessen Geschichten immer herrlicher und anziehender wurden. Den König regten diese Sagen so auf, daß er nicht schlafen konnte, sondern den Fremden holen ließ, damit er ihm noch mehr Kunde von den alten Zeiten mittheile. Da hub der Fremde an: Einst wohnten in diesem Lande Riesen, doch sie kamen um bis auf zwei Frauen, nämlich Kälte und Sturmwind, die den Menschen des Landes viel schweren Schaden zufügten. In ihrer Noth riefen sie mich den Rothbart an. Ich kam, erschlug mit dem Hammer die Weiber und ihre Nachkommen und schaffte dem Lande Sicherheit und reiche Ernten. Noch immer ruft mich das Volk an, Du aber, König, erschlägst meine Freunde und Verehrer. Verdient das nicht Strafe? Bei diesen Worten sah der Fremde den König bitter lächelnd an, schritt schnell an den Bord des Schiffes, stürzte sich über denselben und war verschwunden.

Das war Thor, der Versucher! rief Olaf, als er sich von seiner Ueberraschuug erholt hatte; zündet mir eine heilige Kerze an und lest mir die Legende von der heiligen Gertrud vor!

Digitized by Google

Donar in Spruch und Brauch, Legende und Märchen.

Thor wirkte in den Elementen und machte sie für den Anbau des Bodens fruchtbar, denn er war Schutzherr des Ackers und seiner Bearbeiter, versinnlichte das Gewitter mit seinen Segnungen und Schrecknissen, war ein unverdrossener Arbeiter für das Gemeinnützliche, welches er überall förderte und unterstützte, weshalb er als Schirmer der Bauern überall verehrt wurde und dem Volke unvergeßlich blieb, auch als es dem alten Götterglauben bereits entsagt hatte. Odin war Schutzherr der kriegerischen Geschlechter des Adels, Thor aber Bauerngott, den man mit „lieber, trauter, guter, alter Gott" anrief. Selbst Bekehrte beteten oft noch zu ihm und riefen ihn in der Noth an. Am treuesten ist sein Andenken in volksthümlichen Redensarten und Bräuchen bewahrt. Geheiligt waren ihm die mächtige Eiche, Thiere und Pflanzen, denen man daher Zauberkräfte und die Gabe der Weissagung zuschrieb. Die Schnepfe nannte man Donnerziege, Donnerstagspferd, Himmelsziege, Wettervogel, weil sie Regen verkünde, aber auch Pferdekuckuk, weil man aus ihrem wiehernden Geschrei die Zukunft errathen könne. Wie Schutzheilige pflegte der Bauer die dem Thor geweihten Rothkelchen und Rothschwänzchen, den Hirschschröter als Donnerpuppe, pflanzte die schirmende Hauswurz als Donnerbart auf das Hausdach und hing in der Stube Donnerdistel, Donnerkraut, Donnerbesen u. s. w. auf, um ja des Schutzes seines Gottes sicher zu sein, da sie gegen den Blitz sicherten.

Die Germanen nannten ihren Thor traulich Allvater oder Großvater (Atli, d. h. Großvater, woraus der Name Etzel wurde) und gaben seinen Namen auch den Bergen, die dem Gotte geweiht und als Opferstätte benutzt wurden. Daher gab es überall im Lande Donnersberge, Donnerseichen, Donnersbuchen, Donnersbach u. s. w. und da das Waldgebirge (Fiörgyn, Fergun, Virgun, Firgen) die Mutter Thor's war, so sprach man von Donar und seiner Mutter, woraus das Märchen den Teufel und seine Großmutter machte. Die Bezeichnung Thor's als „der gute, alte Gott" wollten die bekehrten Germanen nicht hergeben, sondern trugen diesen herztraulichen Namen auf den Christengott über. Wenn es donnert, sagen die Schweden heute noch: Der Alte fährt; wogegen unsere Bauern bei Gewittern

Digitized by Google

ausrufen: Der liebe Gott zürnt u. s. w.; Herrgott schilt oder keift; draußen ist Gott, der zankt (schilt); der Herr schlägt mit dem Donner drein; man kann unsern Herrgott donnern hören! Alle diese Ausdrücke stammen aus dem Heidenthum und beziehen sich auf den Gewittergott Thor.

Thor schleuderte den zermalmenden Blitz, der die Kreuzform eines Hammers hatte, oder er schlug mit demselben zu wie ein Krieger mit dem Schwerte, indem er ihn mit beiden Händen faßte und weit ausholte. Daher nennen wir heute noch nach dem Gotte den Blitz selbst: Donnerschlag, Donnerstrahl, Wetterschlag, Blitzschlag, Blitzstrahl, wilder Donnerschlag, wildes Feuer, Donnerkeil, Donneraxt, Donnerhammer, Donnerstein, Teufelsfinger, Strahlstein, Albgeschoß u. s. w., mit dem sich der Aberglauben viel zu schaffen macht. Aber die Waffe des leicht erzürnbaren Gottes gebrauchte man auch beim Fluchen, indem man rief: Da soll ein Donnerwetter drein schlagen! Zum Donnerwetter! Daß Dich der Donner regiere! Deß walte der rothhaarige Donnerer (oder Fuchs)! Bei Donar's blauem Schein (Blitz). Da der Hammer Kreuzform hatte, fluchte man auch: Kreuzdonnerwetter! wie uns an den Asazorn Thor's, dessen die Sage oft gedenkt, der Ausdruck „fuchswild" erinnert. Blitzt und wetterleuchtet es, so glauben heute Viele noch, der Himmel öffne sich, und man könne weit hinein in seine Herrlichkeit sehen. Denn nach uraltem Glauben befindet sich jenseits der Wolken die Götterburg mit Walhalla.

Abgekürzt fluchen die Christen heute noch in heidnischer Sprache: Donner! Heiliges Gewitter! Donnerstag oder beim Donnerstag, beim Dumstig. Beim Dummer (Donner). Potz-Dummer (Gottes Donner)! Dunner auch! Weil der Blitz ein Hammer war (Hamar heißt harter Felsen, wie Sachs soviel als Steinmesser) und man den Namen des Gottes beim Fluchen gern vermied, so sagte man: Der Donner schlage Dich! Der Hammer schlage Dich! Daß Dich der Hammer! Potz-Blitz! Potz-Element (d. i. Gottes Element, nämlich dies Donnerwetter). Potz-Tausend (nämlich Wunder wegen Gottes Walten)! Kreuzschwerenoth! Schockschwerenoth (großes Unglück). Das ist ein hammerschker (verteufelter) Kerl! Der Hammer (Teufel, Thor) kenne sie alle! Donner und Teufel! Beim Hammer! Im Mittelalter sagte man „verhammert", wenn wir jetzt „verflucht, verteufelt" ausrufen würden.

Digitized by Google

Ja als die Bekehrer den guten Thor zu einem Teufel machten und vor ihm warnten, so erhielt der Teufel selbst den Namen Hämmerlein oder Meister Hammerlein, von welchem der Volksschwank so viel zu erzählen weiß, was sich eigentlich im Wesentlichen auf den „guten, alten Gott" bezieht. Solche Namensänderungen gehören in das Gebiet der Ironie der Weltgeschichte, wie die Gewohnheit, Christus den Herrn des Donners zu nennen, der also gleich dem Teufel Stellvertreter Thor's ist.

Noch heute leben die Erinnerungen an den treuen Volksgott in der Volkssprache und Volkssitte fort. Der Holsteiner sagt, wenn ein Gewitter im Anzuge ist: Das liebe Bullerwetter kommt herauf! Der Kölner flucht noch mit „Zackerblitz!" und der Belgier nennt ein Gebäck von Zickzackform Donner und Blitz. Wer rothes Haar hat (wie Thor), den hat Gott gezeichnet! meint heute noch der Volksglaube, der dabei an den Teufel denkt. Rodensteiner, Rodenberger und andere Namen der Volkssage, die den Thor dabei im Sinne hat, haben wie der Rothbart entweder rothes Haar oder rothe Kleider, rothes Roß, rothen Federschmuck u. dgl., was an den vom Blitz gerötheten Thor erinnert. Wo ein Rothkelchen nistet, schlägt der Blitz nicht ein, behauptet heute noch der Gebirgsbauer.

Zum Brautkleide verwendete man rothe Seide, weil Thor die Ehe einsegnet, und in Holstein feierte man Hochzeiten nur am Donnerstage. In manchen Gegenden bäckt man Kuchen in Gestalt eines Hammers, die sich nach und nach zu Kröppeln, Kreppelchen, Krapfen als Fastnachtsspeise verkleinert haben, und die Ostereier galten ursprünglich als Opfergabe Thor's, dem auch die Martins-, Johannis-, Oster-, Judas- oder Charfreitagsfeuer gewidmet waren, da sie uralte Opferfeste des Gewitter- und Sommergottes bedeuten. Im Odenwalde gilt der Grüne Donnerstag für einen Segenstag, wogegen der Holsteiner flucht: Hole Dich der Donnerstag! In Köln fängt die Fastnacht mit dem h. Donnerstag an, in Friesland fallen alle Feste auf einen Donnerstag, und in manchen Gegenden Bayerns läßt man bei der Ernte für den Segenspender Thor eine Garbe oder eine Hand voll Halme stehen als Opfergabe, die man „Bock" nennt, da sie für Thor's Bockgespann bestimmt ist. In Hessen heißt eine uralte Thorseiche heute noch die Herrgottseiche und die Dithmarschen meinen, wenn es donnert, daß die

Digitized by Google

Engel kegeln und mit großen Steinen darein werfen. Ja in den Niederlanden schwört man bei „Gottes heiligen Steinen", und im Volksmärchen wirft der Teufel als Thor's Nachfolger mit einem silbernen Hammer. Der Schneider, der sich einst in den Himmel gebettelt und auf Gottes Thron gesetzt hatte, warf nach einer reichen Diebin mit einem Fußschemel, welcher also Thor's Hammer vertreten mußte. Gar Vieles ließe sich als Sprachgebrauch und Sitte anführen, um zu beweisen, wie viel sich noch aus uralter Zeit im Gedächtniß des Volkes mehr oder minder dunkel und verworren erhalten hat.

Weil das Volk von den alten sinnigen Sagen der heidnischen Zeit nicht lassen wollte, ihm aber der Gebrauch derselben untersagt war, so verwandelte es dieselben in Legenden und Volksmärchen, in denen wir also dem wiedererstandenen Thor begegnen. Ueberall finden wir in ihnen Anklänge an die Geschichten vom Gewittergotte und unsere Dichtersprache ist noch die heidnische mit dem Unterschied, daß das, was wir als bildlichen Ausdruck gebrauchen, bei unsern Urvorfahren aufrichtiger Volksglaube war, über den sich das Märchen lustig macht, ohne es zu ahnen, da es selbst nicht da sein würde, wenn es keinen Glauben an Thor gegeben hätte. Christus oder Paulus müssen in der Legende die Stelle Odin's übernehmen, Petrus und Christophorus die des Thor. Die Opferstätten Thor's nannte man Peterskirchen, Petersberge, und endlich ward von Müller- und Bauerburschen, von Schneidern u. s. w. erzählt im Märchen, was man früher von Thor, seinen Fahrten, Kämpfen und Abenteuern erdichtet hatte.

Im Beginn des Mittelalters übertrug man dem Elias das Donnern und Blitzen, da er ja lebend zum Himmel aufgefahren war; auch nahm dieser am Kampfe des Weltuntergangs Theil, in welchem er statt gegen die Meeresschlange wider den Antichrist kämpfte. Wo Blut aus seinen Wunden niederträufelte, da begannen die Berge zu brennen. Für fruchtbaren Regen hatte Maria zu sorgen, die man daher um Regen anflehte.

Das Volksmärchen machte sich mit dem beliebten Donar viel zu schaffen und führte ihn in allerlei Verkleidungen vor. Der h. Christoph, weil er Christus durch den Strom trug, wie Thor den Loki und Thialfi durch's Meer, bekam daher das Amt Thor's übertragen, dessen

Digitized by Google

Riesenkraft und rothes Haar, dabei Gewalt über Unwetter, Hagelschlag und gar über den Tod, den man sich ja auch als ringlustigen Riesen dachte. Im Schneidermärchen erscheint Thor unter der Gestalt des wandernden Petrus und wo Odin in Thor's Begleitung erscheint, geht Thor als Petrus, neben Gott oder Christus her. Dankbar erinnert sich das Märchen der vielen Wohlthaten, die Thor dem Volke erwies, und stellt ihn daher als Gaben verleihenden, mildherzigen Rothkopf dar, welcher verschiedene Gestalten annimmt, wie ein Tausendkünstler Messer und Gabel verschlingt, mit schweren Kugeln spielt, die kein Mensch heben kann, und dann mit einem Stuhl oder Kirschbaum beschenkt, der den festhält, der sich darauf setzt, oder einen unerschöpflichen Sack und Ranzen hergiebt. Die alten Sagen sind bereits handwerksburschenmäßig vergröbert, aber sie schimmern noch durch, z. B. der Fluß der Gialp, die Wanderung nach dem Riesenlande, der Korb mit der Saat, der Handschuh im Riesenwalde u. s. w., und Tod und Teufel nehmen natürlich die Rolle der Riesen auf sich.

Die Legende macht den h. Petrus zum Stellvertreter Thor's und erzählt nun von diesem uralte Göttergeschichten, läßt Petrus am Stabe durch alle Länder wandern, ja in Köln zeigt man diesen Wanderstab, der Thor's Hammer ersetzt, als Reliquie. An den Thor-Festtagen brannte man Petrusfeuer an, verwandelte die Opfertage Thor's in Petersfeste, behielt aber die Tage und Gebräuche bei, ja an solchen Tagen schlug man mit einem Hammer an die Thürpfosten, um das Ungeziefer zu vertreiben, welches dem Getreide schadet. Der alte, gute Gott lebte noch im Herzen des Volkes.

Petrus muß in der Legende alles verrichten, was in heidnischer Zeit Amt des Gewittergottes war, muß die Schleußen des Himmels öffnen oder schließen, je nachdem es für den Landmann nützlich ist, muß donnern und blitzen, ja sogar noch schneien lassen. Daher sagt der Harzbewohner, wenn es schneit: Petrus schüttelt die Betten aus! Weil man aber dem Petrus zuviel aufbürdete, so machte er beim Wetter mancherlei Mißgriffe. Der schalkhafte Bauer rief daher spöttisch, wenn es durcheinander schneit und regnet: Petrus ist am Regieren! Dem Sommergotte Thor kam ja das Schneienlassen gar nicht zu.

Digitized by Google

Dem Petrus ging das Wettermachen nicht gut von der Hand, auch ist ja der Bauer nie mit dem Wetter zufrieden, und deshalb erging er sich in allerlei schalkhaften Bemerkungen über das Wetterregiment des Petrus. Da es gewöhnlich regnet und schlechtes Wetter ist, wenn die Soldaten ausmarschiren müssen, so meinte man, es geschehe deshalb, weil übermüthige Soldaten, die es mit Worten und Thaten nicht immer genau nehmen, den Petrus beleidigt hätten. Als sich Petrus bei Gott über diese Behandlung beschwerte, übergab ihm dieser als Entschädigung die Herrschaft über das Regenwetter. Sobald nun die Soldaten marschiren müssen, läßt Petrus das Regenwetter los. Indessen der Soldat macht sich nicht viel daraus, sondern tröstet sich mit den Worten: der Herr (Wodan) ist nicht zu Haus, und Petrus am Regieren. Wenn es aber donnert, ruft der Bauer aus: Petrus schiebt Kegel! Da nämlich die alten Götter gern Kegel schoben, so liebte auch Petrus dieses Spiel, und das Fallen der himmlischen Kegel verursachte dann ein Rollen, welches dem menschlichen Ohre wie Donner klang. Der Hammer des Blitzes, den Thor schleuderte, ist in der Hand des Petrus zu einer feurigen Himmelsgeisel geworden. In niederländischen Märchen erscheint der dumme Peter als riesenhafter Held, der Alles niederschlägt. Dies sind die letzten Ausklänge der Thorsagen. Seine Opferstätten verwandelten sich in Peterskirchen oder Petersberge, und wo man Odin und Thor gemeinschaftlich verehrt hatte, erstanden Michael-Paulskapellen. Oft will der Teufel als Nachbildung der alten Felsriesen den Bau einer Peterskirche hindern, schleudert daher gewaltige Felsstücke, um den Bau zu zertrümmern, aber diese erreichen die Kirche nicht, veranlassen höchstens, wenn sie in der Nähe niederfallen, einen Riß in der Mauer. Dem Riesenbaumeister erging es nicht besser.

In verschiedenen Gestalten erscheint Thor in Legende und Märchen wieder. Die Geschichte von den stets sich erneuernden Böcken, die Thor auf Reisen verspeiste, erlebte nach der Legende auch ein Bischof. Thor's Fahrt und seine Kämpfe im Riesenlande wiederholt das Volksmärchen von den sechs Dienern (Vielfraß, Läufer, Säufer, Lange, Starke, Horcher, Seher, Bläser, Frierer, Schütze). Es wird das rothe Meer ausgetrunken (Thor's Trunk aus dem Riesenhorn, das bis ins Meer reichte), 300 Ochsen werden verzehrt (Logi), der Läufer ist

Digitized by Google

Thialfi, der Ring im Meere die Midgardschlange, der Lange der himmlische Gott, der Büchsenschütz der hammerwerfende Gott, der der Starke die Elli. Der Scharfseher bedeutet Thor's vernichtenden Blick, der Bläser und Horcher ist Heimdall und der Frierer endlich Odin, der einst neun Tage zwischen zwei Feuern saß.

Wie Thor und Tyr ausziehn, um den Kessel zu holen, so unternehmen Christus und Petrus eine ähnliche Wanderung, kommen aber statt zu einem Riesen zum Menschenfresser. In andrer Weise erzählt das Märchen von den Dreizehn dieselbe Geschichte, worin ein Schmiedegesell den Hammer schwingt und natürlich mit Teufeln, statt mit Riesen, zu thun hat. Ja im „jungen Schmied" wird die Geschichte von der Kesselfahrt gleichfalls wiederholt; denn sie scheint der Schalkhaftigkeit des Volkswitzes ganz besonders gefallen zu haben.

Fro (Freyr) und Frouwa (Freyja).

Den Sommergott nannten die Südgermanen Fro, die Nordgermanen Freyr, seine Gemahlin hieß Frouwa oder Freyja. Das Wort Fro bedeutet Herr, und dem Herrn dienen, nannte man fronen oder frönen. Frouwa oder Frau bedeutet Herrin, Hausfrau, weshalb Jungfrau soviel als junge, heranwachsende Gebieterin sagt. Doch hat Fro auch noch die Bedeutung von froh, fröhlich, heiter, freundlich, beseligend, und das Volk stellte sich den Gott vor als den erfreuenden, frohmachenden, beseligenden, wunderschönen, heiligen Herrn, weshalb man den Namen Fro auch auf Cristus übertrug, und sein Fest Fronleichnamsfest nannte. Dem Fro war der Freitag geheiliget, da aber an diesem Tage Christus starb, so betrachtete man den alten Glückstag als Unglückstag, man verwechselte die uralte Bedeutung desselben als eines geheiligten Tages.

Fro war Sohn der Erde und brachte dieser Fruchtbarkeit durch Regen und Sonnenschein, schenkte den Menschen Liebe, stiftete und schirmte die Ehen, wirkte und förderte Frieden und Freude am Landbau. Man verehrte ihn neben Odin und Thor als dritte Hauptgottheit, ja die Schweden scheinen ihn vorzugsweise verehrt zu haben und bauten

Digitized by Google

ihm zu Upsala einen großartigen Tempel, neben welchem eine Heerde weißer Wahrsagerosse gehalten wurde, denn ihm waren Roß und Eber besonders geweiht. Wenn er mit seinem Wagen durch das Land zog, hinterließ er Segen und Fruchtbarkeit. Er ritt das herrliche Roß Freyfaxi (heller Schein), und seinen Wagen zog der Eber Goldborstig, der mit seinem Haar den Tag erleuchtete. Schweinsbraten war die beliebteste Festspeise der Germanen, selbst in Walhalla bildete er das Hauptgericht. Bei armen Leuten auf dem Dorfe ist es wohl heute noch Sitte, beim Hochzeit- oder Kindtaufsschmaus die Gäste mit Hirsenbrei und Schweinfleisch zu bewirthen. Zum Julfest buk man Kuchen von Ebergestalt, und an fürstlichen Tafeln ist ein kunstgerecht aufgeputzter Eberkopf das unentbehrliche Schaugericht. In Oxford trägt man um Weihnachten einen gebratenen und mit Rosmarin geschmückten Eberkopf unter Gesang feierlich durch die Straßen. Helden liebten Eberzeichen am Helm und nahmen gern den Namen Eber an oder benannten danach Höfe und Burgen. Vom Goldpferd und Goldschwein weiß das Märchen viel zu erzählen, aber auch vom Goldhirsch. Denn dieser diente auch dem Fro als Zugthier, wozu ihn die Schnellfüßigkeit besonders geeignet machte. Fro jagte einst dem Sonnenhirsche nach, der ins tiefe Gebirge entfloh, weiter und weiter rannte, als Fro nicht abließ, ihm zu folgen, bis er sich endlich auf der Nachtseite des Gebirges hinabstürzte. Der Gott eilte ihm auch hierhin nach und brachte ihn am andern Tage als Sonnentag wieder hervor. Der Volksglaube meint daher, ein weißer Hirsch mit Goldgeweih bringt Glück.

Obschon Fro Frieden des Landlebens mit seinen Freuden liebte, so war er doch auch ausgerüstet, denselben mit den Waffen in der Hand zu schützen. Er besaß ein schneidiges, bohrendes, scharf aufblitzendes Schwert und ein Roß, welches unversehrt durch Flammen rennen konnte. Als er aber die Gerda zu erwerben wünschte, übergab er Schwert- und Pferd als Unterpfand dem Diener, entsagte dem Kriege, um sich das Glück häuslichen Friedens und Stilllebens zu erkaufen. Dem Volksmärchen hat diese Sage gefallen, denn es wiederholt dieselbe in der lieblichen, heiteren Geschichte vom „Bild der Königstochter“. In andern Märchen vertritt Stephan oder Stepken die Rolle Fro's, der dann auch als Gebieter der Hausgeister und Kobolde erscheint. Dem Fro brachte übrigens diese Entwaffnung

Digitized by Google

großen Schaden, denn der wird rechtlos und preisgegeben der Willkür Anderer, der sein Recht und seine Ehre nicht zu vertheidigen vermag. Als nämlich die Feuerriesen Surtur's gegen Asgard heranstürmten, hätte ihnen der flammengewohnte Sonnengott wohl Widerstand leisten können, aber es fehlte ihm an Waffen und Roß. Daher erlag er sehr bald dem gluthfengenden Gegner und verlor auch das wunderbare Schiff, welches ihm Zwerge verfertigt hatten, und welches man wie ein Tuch zusammenlegen konnte. Götter pflegten ihren Umzug auch zu Lande im Schiff zu halten, wie es noch bis spät ins Mittelalter Sitte war, Königinnen auf fahrbarem Räderschiff einzuholen und durch das Land zu fahren.

Fro verlieh nicht nur den Saatfeldern Getreidefülle, sondern beschenkte Eltern auch mit Kindersegen. Daher war er bei Müttern ein sehr angesehener Gott, dessen Bild man sogar noch an christlichen Kirchen und Kapellen anbrachte und mit demselben viel Aberglauben trieb. Da ihm Pferde geheiligt waren, so muthmaßt man in Namen Roßberg, Farrenberg u. s. w. uralte Opferstätten. Doch auch der Stier war dem Schirmer der Landwirthschaft geweiht, und man fand im Grabe des Frankenkönigs Hilperich, den man zu Doornyk begrub, ein goldenes Stierhaupt, welches auf der Stirn ein Rad mit sieben Speichen als Abbild der Sonne trug. Da man nun anderwärts viel solche kleine Bildchen von Thon gefunden hat, so scheint es fast, als habe jeder deutsche Familienvater ein solches bei sich getragen, wenigstens beweist dies die weite Verbreitung der Verehrung des Fro, des belebenden Sonnenscheins, der den Regen erst fruchtbar macht und mit seinen Strahlen wie mit scharfem Schwerte die Panzer der Eisriesen durchbohrt. Bei den Süd- und Westgermanen vertrat später der heilige Photinus seine Stelle als Verleiher des Kindersegens. Bei Brautwerbungen blieb es aber noch Sitte, daß der Brautsucher einen Weidenstab mit einem radförmigen Kranze, an dessen Felgenspitzen Aepfel saßen und dessen Mitte ein Goldblech bildete, als Wepelrad ums Neujahr in das Haus der Auserwählten trug. In manchen Dörfern Schleswigs rollte man zu Weihnachten ein Rad ins Dorf als Erinnerung an Fro's Sonnenrad, denn zu seinen Ehren feierte man das Julfest. Noch lange blieben Weihnachtsfeuer Sitte, so weit Germanen wohnten, und die Kerzen am Christbaum sind die Erinnerung an das

Digitized by Google

uralte Opferfeuer. Zur Nothzeit mußte Nothfeuer bei Krankheiten das reinigende Sonnenfeuer Fro's vertreten. Das Minnetrinken am Julfeste ward sogar Kirchenbrauch und hat sich noch sehr lange erhalten, obschon man wohl oft des Guten dabei zu viel that. Man umwand zur Weihnachtszeit Obstbäume mit Julstroh, um sie fruchtbar zu machen, und bestreute an demselben Feste den Fußboden der Kirche mit Stroh als dem Zeugen der gewonnenen Ernte, um ein fruchtbares Jahr zu erlangen.

Als man den Glauben an Fro ernstlich auszurotten begann, übertrug man einen Theil seiner Thätigkeit dem heiligen Andreas, von welchem daher das Volksmärchen viele Geschichten des Fro erzählt, und der in den zwölf Nächten wacker zu weissagen, d. h. Glück zu verschaffen wußte. Als Kinderfreund vertrat ihn Nikolaus, dem zu Ehren man in den Niederlanden Nikolausschweinchen buk, aber auch Ruprecht ward als Knecht oder Diener der Bertha oder der Schwester Fro's beigesellt, wenn sie Gaben spendend ihren Umzug durch das Land hielt. Da bewaffnete er sich nicht nur mit der unvermeidlichen Ruthe und dem großen Quersacke, sondern trug auf einer Stange auch den Klapperbock. Dieser bestand aus einem mit Bockshaut überzogenen hölzernen Kopfe, dessen bewegliche Unterkinnlade mittels einer Schnur in Bewegung gesetzt wurde, so daß sie klappernd an den Kopf anschlug. Den Schutz und die Pflege der Pferde, die früher dem Fro oblag, mußte der heilige Stephan übernehmen, den man daher auch Pferdesteffen nannte, und dem als Minne die Stephanskanne getrunken ward.

Sage und Legende erzählen häufig von einem Hirsche, der in den Wald lockt, wo der Jäger verschwindet, z. B. Dietrich von Bern, Thomas von Ercildoune, denn der Sonnenhirsch entführt sie in das Feenland. Der heilige Vitus sendet den armen Mönchen zu Corvey an seinem Namenstage einen Hirsch und einen Hecht, die sich von selbst einstellen und sich erneuern, wenn sie verzehrt sind, wobei man an den Eber in Walhalla denken muß. Im Märchen von den drei Brüdern Donner, Blitz und Wetter entführt dieser Letztere, als Fro's Stellvertreter, den König in den Wald, um ihn zu strafen. Lacht Jemand boshaft, so sagt man: er lacht wie ein Hirschbock oder der Teufel. Auf einem Eber reitend erschien ein Jäger (Fro) im Walde einem Bauer, half dessen Wagen aus dem Sumpfe schieben und ließ sich

Digitized by Google

dafür des Bauern Sohn verschreiben, indem er noch Gold zahlte, welches nie ausging. Der Gott belohnt den reichlich, der sich und sein Geschlecht dem Landbaue widmet. Was der Vater beginnt bei der Verbesserung des Feldes, davon hat oft erst der Sohn den vollen Nutzen.

Dem Fro war jedenfalls das Johannisfeuer geweiht, wie das Osterfeuer dem Donar, beide Götter überhäuften den Menschen und die Natur mit Wohlthaten; mit dem Julfeuer empfing man den zurückkehrenden Fro, welchem auch die Hausgeister untergeordnet waren. Von den Heiligen Stephanus, Petrus und Michael ist ein Segensspruch über Fußverrenkung des Pferdes überliefert, welcher dem der drei Götter Wodan, Donar und Paltar gleich lautet; ja der heilige Bonifacius ließ gleich dem Baldur durch sein Pferd eine Quelle aufscharren, die deshalb Heilsborn und das Dorf Heilsberg heißen. Man muthmaßt, daß Fro nur ein andrer Name für Baldur ist, da Beide desselben Amtes walten. Von Fro leiteten angelsächsische und dänische Könige ihren Ursprung ab, und die Sagen von Drachentödtern scheinen sich auf ihn zu beziehen, Siegfried also der Held Fro zu sein, wie Dietrich, der auf dem Eber am Christabend Umzug hält, um faule Ackerwirthe zu bestrafen. Ist der Drache der Heldensage die anstürmende, verwüstende Ueberfluthung der Ufer durch das Meer und Flüsse, welche das Gold der Ernte raubt, so erscheint Fro auch als Beowulf; denn Saxo nennt den Freyr einen Drachentödter.

Als Frotho oder Frothi bezeichnet Fro das goldene Zeitalter, und als Yngwi ist er Stammvater norwegischer Könige (Ynglinger) und der Haddingen. Als König Freyr gestorben war, machte man einen Grabhügel mit einer Thür und drei Fenstern, trug ihn und seine Schätze hinein und bewachte das Grab. Damit begann die Sitte, Todte zu begraben, anstatt sie zu verbrennen, und man nannte das Sterben „in den Berg oder Hügel gehen". Es entstand hieraus die Sage von verzauberten, bergentrückten Helden, die zur Zeit wieder erscheinen gleich den Vanengöttern im Frühjahr.

Wie aus dem Geweih des Sonnenhirsches in Asgard die Ströme der Welt abfließen, so finden der Sage nach Goldhirsche Quellen, aber es gab auch Höllenhirsche, welche eifrige Jäger in die Hölle locken, wogegen Pipin durch einen Hirsch in den Wald zu seiner ver-

Digitized by Google

stoßenen Gemahlin Bertha geleitet wird. Es dunkeln in solchen Sagen uralte Göttergeschichten nach, denn der Vanengott fand neben den Asen keine rechte Stellung mehr. Er bezeichnete wie Wodan den Wandel des Sommerjahres, verlieh wie Donar Fruchtbarkeit und schirmte die Ehen, und gab wegen des Besitzes der Gerda Schwert und Roß hin, erschlug mit einem Hirschhorn (Sonnenstrahl) den Frühlingssturm Beli, Skadi's Bruder, und fiel beim Weltuntergange im Kampfe gegen die sengende Glut Surtur.

Zio (Tyr) und Heimdall (Heimdallr).

Wir besitzen nur einzelne Lieder und Sagen von unsern Göttern, dazu in der künstlich verdunkelten Skaldensprache nordischer Dichter, so daß es unsern Forschern schwer wird, Wesen und Bedeutung der einzelnen Götter zu errathen. Oft müssen sie Andeutungen der Legenden und Volksmärchen zu Hilfe nehmen, um die einzelnen Götter kennen zu lernen. Zu solchen Göttern gehören die in der Ueberschrift genannten.

Aus dem Namen Dinstag (Tivesdäg) und einigen andern Sprachresten erfahren wir, daß es einen Gott Tyr, Zio oder Ziu gab, denn das Wort bedeutet Glanz, Himmel, Tag, wie divum den gewölbten Himmel bezeichnet. Im Tuisco oder Tiusco verehrten die Germanen ihren erdgeborenen Stammgott als ein göttliches, himmlisches Wesen. Es bedeutet Tir aber auch Ruhm und Glanz, und Tyr war Walter des wilden Schlachtgetümmels, des zornentbrannten Krieges, denn er galt für den Siegverleiher, für den Siegvater, war also für die kriegerischen Germanen ein Hauptgott, dem man die Gefangenen opferte, und der das heilige Kriegsschwert bewahrte, von welchem die alanisch-gothischen Sagen so viel erzählen. Ihm waren daher auch Sieges- oder Zierberge gewidmet, unter den Pflanzen der Sturm- oder Eisenhut, aber auch die Zauberrune Z, wie das Th und R dem Donar, F dem Fro. Ja beim Einritzen der Siegesrunen auf das Kriegsschwert mußte man Tyr zweimal nennen, wodurch das heilige Zeichen ↑ entstand. Die Niederdeutschen nannten den Gott Eor, und seine Tempel-

Digitized by Google

stätte Eresburg, wo die Irminsul stand, und die Markomannen (Baiern, Oesterreicher) nannten den dritten Wochentag Er-, Eri-, Erch- oder Erichtag, denn auch ihnen versinnlichte er den Sturm und das Wetter der Schlacht. Die Niederdeutschen nannten den Gott Saxnot, d. i. Steinschwertträger, da die alten Sachsen noch Steinschwerter führten, und der Name Cherusker (Herusker, Erusker) würde auch Schwertträger bedeuten. Alanen, Quaden und andre germanische Stämme besaßen keine Tempel, sondern verehrten ein in den Boden gestoßenes Schwert, und der heiligste Schwur der Germanen wurde auf dem Schwerte geleistet. Als Attila das skythische (germanische) Kriegsschwert fand, zog er auf Kriegszüge aus, wie die germanische Sage berichtet. Eine ungarische Königin gab das verhängnißvolle Schwert an einen Baiernherzog, dann kam es nach Mersburg (Marsburg, Kriegsstadt), und Alba soll es bei Mühlberg aus der Erde gegraben haben. An Schwertsagen ist die deutsche Heldendichtung daher sehr reich. Dialektisch hängt Ziu mit Hrod, Hruodgang, Hruodolf, Rudolf, Chrodhild zusammen und bedeutet Ruhm-leuchtend.

Zio war tapfer und kampfbegierig, aber auch grausam und blutgierig, als wilde Kampflust rast und wüthet er, weshalb ihm Raben und Wölfe aufs Schlachtfeld folgen. Ihm zu Ehren sang man Schlachtlieder, hielt man Schwerttänze, doch hatte ihn der Fenrirwolf die rechte Hand bis zum Gelenk abgebissen, denn das blinde Kriegsglück verleiht nur einem Theile den Sieg, erscheint also einhändig. Da Tyr die Unbändigkeit der Kriegslust, die Berserkerwut bezeichnet, so begleiten ihn Schrecken und Graun, eilen Furcht und Entsetzen ihm voraus und überfallen die Feinde, ergreifen, rütteln und entseelen dieselben. Denn Tyr's Mutter war eine schöne Riesentochter, sein Vater aber Wodan, der Heldenkämpfer, der nur zum Kampf antrieb, um die sittliche Ordnung aufrecht zu erhalten, zu welcher auch die Blutrache gehörte. In den späteren Sagen verliert sich Tyr, da ihn Wodan vertritt, der als Schlachtengott und Schirmer der Heldengeschlechter Sieg, Beute und Ruhm spendet.

Tyr wird als dritter Gott genannt und mag ursprünglich der leuchtende Himmelsgott gewesen sein, worauf er später mehr als Schlachtgott aufgefaßt wurde, nach welchem die Schwaben ihre Hauptburg Ziesberg nannten, aus welcher die Römer die Kolonie Augustus-

Digitized by Google

burg (Augsburg) machten. Da Ziu der Erde entstammte, so bargen sterbende oder alternde Helden, z. B. Wate, das Schwert in die Erde, bis es der Sohn oder Enkel schwingen konnte. Zu Ehren des Schwertgottes Sachsnot setzten die Sachsen ein Schwert in ihr Wappen und ward es Sitte, daß der Sachsenherzog den Kaiser mit dem Reichsschwerte umgürtete bei der Krönung. Nach Uhlands Meinung ist später, als Wodan und Thor mehr hervortraten, Tyr zu einem Gehilfen Thor's herabgesunken, da er den kühnen Entschluß zum Wagniß bezeichnet, denn er stammt aus dem Riesenlande, in welchem Schrecken und Gefahren aller Art heimisch sind.

Die Edda gedenkt des Tyr nur beiläufig. Er allein hat den Muth, den Fenrirwolf zu füttern, ihm die Hand in den Rachen zu legen und ein Schwert in demselben aufrecht zu befestigen, als der Wolf um sich beißt und nach allen Göttern schnappt. Im Weltuntergangskampfe streitet er mit dem Höllenhunde Garm, erlegt ihn, wird aber so schwer verwundet, daß er sterbend neben dem Hunde niedersinkt. Es mag dabei die Vorstellung zu Grunde liegen, daß unbändige Kriegslust, die den Krieg des Krieges wegen liebt, nicht als Schutz gegen Gewalt, sich selbst schadet, da nach und nach die Krieger fallen, und der Krieg aufhören muß. Daß im Alter der Kriegsruhm schwindet, wenn die Kräfte abnehmen, gesteht die angelsächsische Rune auf Tyr (T. oder Ear) selbst zu, denn sie lautet:

Ear (Kriegsschwert) wird lästig jedem Mann,
Wenn das Fleisch zu erkalten beginnt,
Und der bleiche Leib die Erde zum Gemahl erkiest,
Denn dann zergeht der Ruhm, die Freuden
Schwinden, und Bündnisse lösen sich.

Als die Germanen noch als kriegerische Jagdnomaden die Länder erobernd und plündernd durchzogen, war ihnen der Schwertgott der liebste Führer, denn durch ihren wilden Schlachtenmuth wurden die Germanen ein Schrecken der Welt. Ganz besonders kriegerisch waren die Sueven, weshalb in Süddeutschland die Verehrung des Tyr nicht minder volksbeliebt war als bei den Gothen. Sobald die Germanen sich aber ansiedelten und dem Erobern entsagten, nur ihr Besitzthum zu vertheidigen hatten, da entsagten sie dem Tyr und schätzten den Thor und Wodan am höchsten. Unsre Sprache verdankt ihm noch

Digitized by Google

das Wort Zier (Ruhm, Glanz), und vielleicht stellt man ihn, den Licht- und Tagesgott deshalb einhändig dar, weil die Hälfte des Tages der alles verschlingenden Finsterniß (Fenrir, Verschlinger) zufällt. Sobald Tyr seine Hand über den Himmel ausstreckte, brach der Tag an; wird ihm diese abgebissen, so hat die Nacht zugenommen, ist weiter vorgerückt. Als Wodan als Tages- und Lichtgott an Tyr's Stelle trat, schilderte man ihn als einäugig, weil sich am Himmel nur Eine Sonne befindet. Mittelalterliche Dichter vergleichen die Morgenröthe mit einem Thier, welches seine Klauen durch die Wolken schlägt, und eben so mochten sich die Skalden die Hand Tyr's denken, wenn sie von finsterm Gewölk verhüllt wurde. Wie Tyr (deutsch Zio oder Ziu) noch den Namen Er oder Ir hatte, so scheint seine Gemahlin, eine Erdgöttin, Erce oder Herke geheißen zu haben; nach ihm nannten sich Heruler und Cherusker „Schwertmänner".

Noch dunkler sind die Sagen über Heimdall, der mit Wodan Iring und Irmin gleichbedeutend zu sein scheint, oder mit ihnen verwechselt wurde, weil er auch ein Schwertgott war. Heimdallr wird auch Rigr (deutsch Iring) genannt, war als solcher ein Sohn Tyr's, und des Iring wird in der Heldensage oft gedacht. Doch nennen ihn andre Eddalieder einen Sohn Wodan's, vielleicht seit dieser als der jüngere Gott an die Stelle des älteren Tagesgottes Tyr trat. War Tyr der uralte Gott des Tageslichtes, so Heimdall der des Nachtlichtes (Mondes), denen sich der Feuergott Loki zugesellte. Nach römischen Berichten bildeten diese drei die Hauptgottheiten, bis Odin, Vili (Hönir) und Ve (Loki) an ihre Stelle traten. Denn allgemein verehrte man den Mondgott Heimdall, dessen Bild man auf die heiligen Grenzsteine setzte. Man nannte die Milchstraße Iringsweg nach dem Sohne Heimdalls, und andre Iringswege kennt die Heldensage. Die Vötlingastraße, die von Dover nach Cardigan führte, ward in den Himmel versetzt, und Eriksgata hieß in Schweden der Weg, auf welchem der neuerwählte König durch das Land zog, um dem Volke die alten Freiheiten zu bestätigen, wie von Heimdall erzählt wird, daß er der Erde grüne Wege wandelt. Doch vermag selbst Grimm weder den Namen Heimdall zu erklären, noch die mancherlei Sagen zu deuten die sich bruchstückweise erhalten haben.

Digitized by Google

Heimdall ward von neun Müttern geboren, bedurfte weniger Schlaf als ein Vogel, sah bei Tage wie bei Nacht hundert Meilen weit, hörte das Gras auf der Erde, die Wolle auf den Schafen wachsen, hatte goldene Zähne und ritt ein Roß, welches Goldzopf hieß. Er war Wächter der Götter, führte deshalb das schmetternde Gialarhorn (die Mondsichel) und wohnte auf dem Himmelsberge (Himinbiörg) als der höchsten Spitze der Asaburg, welche also Wodan's Hochsitz vortritt, da er von ihr aus die ganze Welt übersehn konnte. Da nun jener Sitz Hlidskialf so viel als bebender Hügel, Bifröst (Regenbogenbrücke) so viel als bebende Rast bedeutet, so scheinen beide nicht nur gleichbedeutend zu sein, sondern auch wohl den Gipfel des Weltbaumes, Läradh, zu bezeichnen, an welchem der Sonnenhirsch Eikthyrnir weidete. Simrock hält den Heimdall für einen Schwertgott, aber auch für den Welthirsch (Dalr heißt Hirsch) und für das Licht der Welt, da man sich das Licht als Weltstrom dachte (Döll heißt Fluß). Die Wellenmädchen des Meerriesen Oegir gebaren ihn, weshalb er sagt, er sei der Sohn von neun Schwestern und heiße Sturmmeer (Windhler). Aus dem Meere steigt ja das Tageslicht empor. Als er mit Loki, der versengenden Glut, um den Halsschmuck Brisingamen kämpfte, um Wiesengrün, siegte er als erfrischender Regen und ward der Regenbogen sein Kennzeichen. Denn er holte das Halsband der Freyja unter Meeresklippen hervor, wohin es versteckt war. Am Ende der Welt ruft er Götter und Helden zum Kampfe gegen Riesen und Ungeheuer auf und fällt mit seinem Gegner Loki, da sie sich gegenseitig durchbohren. Uhland hält den Heimdall daher für den Anfang der Dinge, und sein Roß war das Sonnenroß, wie seine Goldzähne den Reichthum bezeichnen, welchen der Sonnenschein der Erde bringt. Weil endlich im Heimdallsmonat das Licht abzunehmen beginnt, so nannte man ihn Hallinskidi, den sich Neigenden. Als uralter Himmelsgott, an dessen Stelle später Wodan trat, brachte er auch Regen, weshalb unter seinen Füßen die Erde ergrünte und er die blumige Wiesen gegen Verdorrung schützte. Aber man sagte auch von ihm: Was ist langweiliger als Regenwetter (Heimkastr). In einem uralten Gedichte werden alle Wesen die Kinder Heimdalls genannt, er galt daher für den schöpferischen Gott, mußte aber später sein Amt an Wodan, den Krieg an Zio, die Fruchtbarkeit an Fro abtreten, als der uralte

Digitized by Google

Glaube sich umwandelte und neue Götter aufstellte. Als Rigr durchwandert er die Welt und ordnet die Menschen nach Ständen, wird also Gründer der gesellschaftlichen Ordnung. Aus dem Wort Rigr entstand der Name Iring, dessen Straße (die glänzende Milchstraße) den Weg bezeichnete, auf welchem der Gott zur Erde wandelte. Die Schweden machten aus Iring den Namen Erik, und verwandelten den Gott schließlich in einen Teufel. Bedeutete Heimdall auch einen Schwertgott, der die Menschen mittels des Schwertes schuf, so deutete die Sage den Kriegsmuth des Menschen an, der sich mit Hilfe des Schwertes eine Ordnung in Stände schafft: in Krieger, Bauern und Kriegsgefangene. Er erzeugte nämlich, auf Erden wandelnd, mit drei Frauen drei Söhne, die genannten drei Stände.

Weil Heimdall nach und nach in Wodan überging, so sind die Sagen von ihm schwer zu erklären; ebenso erscheint er und Iring bald als Sohn des Tyr (Ir, Er, Heru), bald selbst als Schwertgott. Die Edda singt von ihm:

Geboren ward Einer am Anfang der Tage,
Ein Wunder an Stärke, göttlichen Stamms.
Neun gebaren ihn, den Friedenbringer,
Der Erdentöchter am Erdenrand.
Dem Sohne mehrte die Erde die Macht,
Windkalte See und sühnendes Blut.
Ihn rühmt man der Herrscher reichsten und größten,
Durch Sippe gesippt den Völkern gesammt.

Aus der Erde, Heimdalls Mutter, gruben daher Helden das Schwert ihrer Heldenvorfahren, vom Schwerte gingen für die Völker Ruhm und Glanz hervor, mit Schwertlicht beleuchtete Wodan seine Heldenhalle. Der weiße Schwertgott hieß der hellste der Asen, der auch den anbrechenden Tag herbeiführte.

Nördlich gen Niflheim floh die Nacht;
Ulfruna's (Lichtelfen) Sohn stieg Argiöl hinan,
Der Hüter des Horns zu den Himmelsbergen.

Müller hält den Heimdall für den leuchtenden Mondgott, der ja in unserer Sprache männlichen Geschlechtes ist, und nach welchem man das Jahr eintheilte. Daher bekam er die Zunamen weiß, glänzend, nie schlafend, goldzahnig, jedes Geräusch hörend in der Stille der Nacht, und in die Meereswellen (seine Mutter) sinkt er nieder, aus

Digitized by Google

ihnen erhebt er sich. Als Eintheiler des Jahres und der Zeit bezeichnet er den Anfang und wirkte daher thätig mit bei der Schaffung der Welt. Von ihm stammte daher Tiusko ab, als Anfang des germanischen Volkes.

Mit Heimdall gleichbedeutend ist Iring der Sagenheld. Er erschlug den Thüringerkönig Irmenfried, bestochen vom Frankenkönig. Dann bereute er seine Frevelthat und erstach den Frankenkönig Dietrich und hieb sich dann mit dem Schwert einen Fluchtweg durch dessen Gefolgschaft. Auch die Nibelungen kennen einen Helden Iring. Von der Irminsul gingen vier Straßen aus als Abbild der Himmelsstraßen. Der Himmelswagen hieß Iringswagen, und Ing, der Sohn des Mannus besaß gleichfalls einen Wagen. Die Sachsen errichteten nach ihrem Siege über die Thüringer die Irminsul bei der Heresburg. Wahrscheinlich deuten Namen wie Hermanfried, Irmenfried, Hermunduren u. s. w. auf Iring, doch vermag man gar Vieles noch nicht zu erklären. Vielleicht war Irmin Name für Allvater, den allgemeinen Gott, und Armin bedeutete den gemeinsamen Kriegsführer der Cherusker.

Im Volksmärchen erscheint Heimdall nur in den Idunasagen von den „goldenen Aepfeln", die wir später erzählen werden. Lebendiger blieb Tyr in der Erinnerung des Volkes, da sein Kampf mit dem Fenrirwolf nach dessen Geschmack war. Die Sage wiederholt ihn in verschiedener Gestalt, indem sie an die Stelle des Ungeheuers einen Drachen oder Löwen setzt, denen ein beherzter Mann den mit einem Mantel umwickelten Arm in den Rachen steckt und mit einem Messer oder Schwert das Thier ersticht. Im Walde bei Zaanden erlegt ein Ritter einen Löwen, in Köln erwehrt sich Bürgermeister Gryn eines Löwen, in dessen Käfig man ihn gelockt hatte, um ihn zu verderben, und auf ähnliche Weise wird der holsteinische „eiserne Heinrich" mit einem solchen Raubthiere fertig. Der Kampf des heiligen Georg mit dem Drachen ist eine Abänderung der Tyrsage.

In der Legende tritt Michael an die Stelle Tyr's. Man wandelte die Tempel des Kriegsgottes in Michaeliskapellen um, in denen man das heilige Kriegsschwert aufbewahrte, feierte dessen Vorzeigung durch Messen, Festmahl und Schwertertanz, Priester gingen dem Schwerte entgegen, um es zu begrüßen, gaben ihm Ehrenwachen und erwiesen ihm mancherlei Auszeichnung. Michael ward Patron der flandrischen

Digitized by Google

Fechtergesellschaften, und die Tyrtempel in Köln, Bonn, Antwerpen, Löwen, Leyden u. s. w. sind in Michaeliskapellen umgewandelt. Schwertweihe und Schwerttänze erhielten sich das ganze Mittelalter hindurch als Sitte und Volksfest. In der Michaeliskapelle zu Köln bewahrte man Cäsars Schwert auf, und die ganze Straße zu derselben war mit Bildern des Kriegsgottes geschmückt. Als im Ubierlande bei Köln der römische Heerführer Vitelius weilte, erhoben ihn seine germanischen Söldner zum Kaiser, indem sie aus dem Tempel das dort aufbewahrte Schwert Cäsar's, das Kriegsschwert, nahmen, den Feldherrn aus dem Bett holten, ihn im Hauskleid zum Kaiser ausriefen, durch alle Ortschaften führten, und dabei das heilige Schwert voraustrugen. Das mochte die uralte Art der Kriegserklärung und Herzogswahl sein, woraus im deutschen Kaiserreiche die Umgürtung des Kaisers mit dem Reichsschwert und dessen Vorantragen bei festlichen Aufzügen entstanden, aber auch der feierliche Schwerttanz, den selbst Innungen in späteren Zeiten an Festtagen aufführten. Schlachtschwert und Schlachtroß gehörten in alten Zeiten zu Gaben, die Braut und Bräutigam austauschten, da der Mann im Stande sein mußte, Haus und Hof, Frau und Kinder mit dem Schwerte gegen Feinde und Gewaltthätige zu schützen, wenn er freier Mann sein und bleiben wollte.

Baldur's Tod.

Von den Asen waltete Baldur, der Spender der allerfreuenden Sommerzeit, am weisesten und mildesten, so daß ihn selbst der blinde Hödur liebte, der die lichtlose Winterzeit brachte. In Baldur's Halle Breidablick (Weitglanz) ward nichts Unreines, Unedles und Unwürdiges geduldet, in ihr ward niemandem unfreundlich begegnet. Alle Wesen bedürfen des belebenden Lichtes und freuen sich der milden Sommerzeit, lieben und verehren daher deren Spender und nennen ihn den guten Gott, den Schirmer der Unschuld und Reinheit des Sinnes. Aber wie auf Erden alles Schöne schwindet, so traf den Schuldlosen bittrer Tod, und der Undank kaltherziger Selbstsucht bannte ihn für immer in das dunkle freudlose Reich der Hel. Er erlag boshaftem Mord,

Digitized by Google

wie Siegfried, den die Sage ihm an Tugend und hehrem Sinn zur Seite stellt. Baldur, der gerechteste und weiseste Gott, ward von allen Germanen verehrt. Die Nordgermanen nannten ihn Baldur oder Baldr, die Südgermanen Paltar, die Angelsachsen Baldor oder Bealdor (Herr, Fürst, König), die Gothen Palths (Kühner, wie Nanna auch die Kühne heißt), die Thüringer und Baiern, d. h. Hermunduren und Markomannen Phol, die Friesen Forseti oder Foseti, die Sachsen und Westfalen Bäldag, d. h. der weiße glänzende Gott, was auch der slavische Bjelbog bedeutet.

Einst kamen dem Baldur alle Nächte beängstigende Träume, daß ihm schweres Unglück bevorstehe, weil man ihm nach dem Leben trachte. Die Götter beriethen daher, wie dem Unglück vorzubeugen sei, und Frigg ließ alle Elemente und Stoffe, alle Thiere und Pflanzen, Krankheiten und Gifte schwören, dem Lichtgotte kein Leid zuzufügen. Nur die Mistel, die immergrüne Pflanze des Winters, ließ sie unbeachtet, weil sie mitzehrend auf der Eiche lebt und für heilig gehalten ward.

Froh der Sicherheit, welche sie dem Baldur verschafft hatten, trieben die Götter mit ihm Scherz und Spiel, indem sie sich in einen Kreis um ihn stellten, nach ihm stießen, hieben und warfen. Er blieb unverletzt, und die Götter freuten sich der beruhigenden Kurzweil. Nur Hödur stand theilnahmslos im Kreise der Götter, denn er konnte ja den Bruder nicht sehn und nach ihm zielen. Auch Loki war zugegen, schlich von einem zum andern und hätte es gern gesehn, wenn einer den Baldur verwundet hätte; denn der Boshafte haßte den schuldlosen, tugendreinen Gott. Da entlockte er trügerisch der Frigg, was sie zu Baldur's Sicherheit gethan und nur die Mistel nicht zum Schwure aufgefordert hätte. Sogleich brach Loki einen Mistelzweig von der Eiche im Burggarten, trat zu Hödur und forderte ihn auf, an dem Spiele Theil zu nehmen. Ich kann ja nicht sehn! antwortete dieser. Das schadet nichts, sagte Loki, Baldur steht dir grade gegenüber, nimm hier diesen kleinen Zweig und wirf ihn auf Baldur; ich werde Dir den Arm lenken. Hödur warf, und o Schrecken! Der Zweig durchbohrte den Gott; er ward blaß, wankte und sank todt zu Boden. Sprachlos standen die Götter und vergaßen vor Entsetzen, den Daliegenden aufzuheben. Dann huben sie an zu weinen, denn vor Schmerz konnte keiner sprechen.

Digitized by Google

Zuerst erholte sich Frigg von der Betäubung. Da Baldur's Seele in die Unterwelt wandern mußte, so erschien es ihr undenkbar, daß ein Gott für immer im Reiche der Hel weilen sollte. Sie forderte daher Odin's Sohn, den furchtlosen Heermut (Hermohr) auf, den Helweg (den Todtenweg in die Unterwelt) zu reiten und zu versuchen, ob er durch große Lösegabe die Hel bewegen könne, den todten Gott wieder herauszugeben. Heermut bestieg den Sleipnir und sprengte eilends davon. Unterdessen brachten die Götter die Leiche ans Meer und legten sie dort in Baldur's Schiff Hringhorn, um dieses nach hergebrachter Weise als Scheiterhaufen zu benutzen. Als sie dasselbe nach vollendeten Vorbereitungen wollten vom Strande laufen lassen, blieb es unbeweglich auf demselben sitzen und alle Anstrengung vergeblich, es flott zu machen. Man mußte daher zu Zaubermitteln greifen und sandte in das Riesenland nach der zaubermächtigen Hyrrockin, d. h. der Feuerberußten, denn sie war Gebieterin des versengenden Sonnenbrandes. Sie kam auf einem Wolfe, dem Thiere des gierigen Verschlingens, angeritten, den sie mit einer Schlange aufgezäumt hatte. Dabei war der Wolf so unbändig, daß ihn vier Berserker mit Mühe niederwarfen, um ihn festzuhalten. Die Riesin trat vor das Schiff, sprach Zauberlieder und stieß dasselbe dann mit solcher Gewalt fort, daß Feuer aus den Walzen schlug. Das Schiffsgleis bezeichnete die Bahn der Sommersonne; als diese den höchsten Punkt erreicht hatte und sich flammend in Sonnenglut die Bahn des Sommers senkte, dorrte fast das ganze Land aus und schien alles Leben in Flammen aufzugehn wie das Leichenschiff, das Sinnbild des hinwelkenden Sommerschmuckes.

Wie nun der Spender der lieblichen Sommerschöne todt auf dem Schiffe lag, starb auch das duftige, farbenbunte Blumenleben ab, dessen Nanna als Baldur's Gemahlin pflegte. Ihr selbst sprang vor Jammer das Herz, und man legte ihre Leiche neben die des Gemahles, worauf Donar nach alter Weise mit dem Hammer den schwimmenden Scheiterhaufen weihte. Als er geendet hatte und das Schiff lodernd zu brennen begann, lief ihm der Zwerg Lits, welcher der Erde den frischen Farbenschmelz des Sommers zurecht machte, durch die Füße, und Donar, im Unmuthe und Schmerz über Baldur's Tod, ergriff den Kleinen und warf ihn in das brennende Schiff, so daß nun auch die Farben

Digitized by Google

der Sonnenblumen erblaßten. Alle Götter waren bei der Leichenfeier gegenwärtig, selbst die Berg- und Eisriesen, denn auch sie jammerte es, die liebliche Sommerluft fortan entbehren zu müssen, an der sie sich zu erquicken und zu erholen pflegten, Wodan aber legte den Ring Draupnir als Sinnbild der aus sich selbst sich erzeugenden und wiederholenden Zeit auf den Scheiterhaufen und verbrannte auf demselben auch Baldur's prächtig aufgezäumtes Roß.

Währenddem war Heermut neun Nächte und Tage durch tiefe dunkle Thäler voll grausigen Schweigens und schauerlicher Oede geritten. Matt leuchteten statt des Mondes und der Sonne die Metalladern und bunten Krystalle, die am Felsenrande des Weges zu Tage gingen. Sie gaben einen glasigen, schattenhaften Schein, wie wenn er durch lebende Wesen hindurchgehe. Er schwankte dabei wie reisemüde langsam und träge hin und wieder. Kein Laut unterbrach die grause Oede dieser Todtenstraße, nur Schatten huschten und glitten hier und da an den Krystallen vorüber, in deren Schimmer man sie erst bemerkte.

Endlich erreichte der Gott die goldbedeckte Brücke des Giöllflusses, wo die Jungfrau Modgudhr Wache hielt und den Reiter nach Namen und Geschlecht frug. Du bist ein Lebendiger, sagte sie, denn unter Dir donnert die Brücke vom Tritte des Rosses. Warum reitest Du den Helweg?

Ich suche in diesem Reiche den Baldur, erwiederte Heermut; hast Du ihn vielleicht auf dem Helwege gesehen?

Die Jungfrau bejahte die Frage und wies den Reiter auf den Weg nach Norden, wo die Hel wohne, denn diese werde mehr wissen. Nach langem Ritt langte Heermut vor dem Gitter der großen Halle der Hel an, fand sie aber verschlossen. Da stieg er vom Roß, gürtete den Sattel fester, schwang sich in denselben und gab dem Sleipnir die Sporen, daß er in mächtigem Satze über das Gitter hinweg sprang, ohne es zu berühren. Nun sprengte Heermut auf die weite Halle zu, stieg dort vom Roß und trat in dieselbe. Drinnen in der Halle sah er Baldur auf dem Ehrenstuhle sitzen, und da es spät war, so übernachtete der lebende Gott in der Halle der Todtenbeherrscherin. Am Morgen trat er vor die Hel und verlangte, sie solle den Baldur mit ihm wieder nach Asgard zurückreiten lassen, denn die Götter wären so betrübt, daß sie des Lebens nicht froh werden könnten, und alle

Digitized by Google

Wesen der Natur fühlten tiefe Trauer und wünschten Baldur's Heimkehr. Hel hatte nichts dagegen, wenn Heermut wahr gesprochen habe, daß Baldur allgemein beliebt sei. Wohlan, sagte sie, frage alle Dinge, todte und lebendige, ob sie Baldur's Tod beweinen. Geschieht das, so soll Baldur nach Breidablick zurückreiten, findest Du aber ein einziges Wesen, welchem Baldur's Tod gleichgültig ist, und welches seinetwegen nicht Eine Thräne vergießt, dann muß er in Ewigkeit bei mir bleiben!

Heermut ritt nach dieser Antwort wieder von dannen. Baldur geleitete ihn bis ans Thor und gab ihm für Wodan den Draupnir zurück zum Zeichen, daß Heermut bei ihm war, die Nanna aber fügte für die Frigg, Wodan's Gemahlin, den Herbstsegen als Schleier und für die Fulla Herbstblumen hinzu, die zu einem Goldringe vereinigt waren. Dann sprengte Heermut davon, erreichte Asgard und erzählte, welche Antwort ihm die Hel gegeben habe.

Die Götter sandten an alle Wesen Boten mit der Aufforderung, um Baldur zu weinen. Da nun für alle Wesen der Sommer die freundlichste Jahreszeit ist, die milde Luft ihnen wohlthut und Gedeihen verleiht, so weinten alle Thiere und Vögel, alle Fische und Würmer, Bäume und Kräuter, Ströme und Bäche, selbst die alten Felsen und Steinklippen weinten, daß helle Tropfen an ihnen herabrannen, wie es zu der Zeit geschieht, wenn Schnee und Eiszapfen an ihren Gesimsen und in ihren Klüften schmelzen. Auch der Stein hat Erbarmen! sagten fortan die Menschen in dankbarer Erinnerung an das Mitleid der scheinbar gefühllosen Felsen.

Als nun die Boten zurückkehrten, um den Göttern den Erfo ihrer Reise zu melden, daß Alles um Baldur weine, fanden sie das Riesenweib Thöck, d. h. Selbstsucht vor ihrer Höhle sitzen und baten auch sie, um Baldur zu weinen, der auch ihr viele Wohlthaten erwiesen, ihre Höhle durchwärmt und den Eingang mit Büschen und Blumen geschmückt habe. Doch Undank ist der Welt Lohn, dachte die fühllose Riesin und antwortete trotzig:

Thöck muß weinen mit trockenen Augen
Ueber Baldur's Ende.
Nicht im Leben noch im Tode hatt' ich Nutzen von ihm.
Behalte Hel, was sie hat!

Daher mußte Baldur in der Unterwelt bleiben, bis die sündhafte undankbare Welt untergeht und eine sittlichreine mit sündlosen Göttern

Digitized by Google

und Menschen ersteht. Wohl kehrt der Sommer wieder, aber er stirbt auch jährlich ab, und seine Wohlthaten werden nicht von allen Menschen empfunden. Steine sind gefühlvoller als das undankbare Menschenherz. Für eine solche Welt war der edle Baldur zu gut, denn dem Undank bleiben empfangene Wohlthaten verborgen, da er meint, ihrer entbehren zu können. So lange Selbstsucht in der Welt bleibt, kann sich das Sittlichgute in seiner Fülle und Kraft nicht entwickeln und Segen wirken.

Als Baldur dahin war, erstarb in der Welt Unschuld, Reinheit des Herzens und das Bewußtsein, daß der Mensch zur Gottähnlichkeit bestimmt ist. Die Selbstsucht siegte, und nun schwanden alle edleren Gefühle aus dem Menschenherzen. Die wenigen Hochherzigen hüllten sich in Trauer. Alles Schöne muß schwinden und das Herrlichste der Bosheit zum Opfer fallen. Die Menschen wurden schlechter und schlechter, mordeten, raubten, legten falschen Schwur ab, und wurden dabei gar reich, mächtig und angesehn. Sie verübten Gewaltthaten aller Art, achteten nicht mehr Sitte und Recht, Familienehre und Verwandschaftspflicht, bis endlich ein allgemeiner Untergang mit der Götterverfinsterung eintrat, welcher eine Neugeburt der Erde folgte, auf welcher dann Baldur als Herrscher waltete.

Baldur und Hödur (Balder und Hother).

Von Baldur und Hödur erzählten die Skalden mancherlei Sagen. Die verbreiteste war diese. Der sanfte Lichtgott Baldur, der uns den freudestrahlenden Sommer bringt, hatte einen erbitterten Feind in Hödur, dem Herrn der blinden Finsterniß des langen unfreundlichen Winters. Beide kämpften jährlich heftig miteinander, denn Baldur war trotz seiner Milde ein tapferer unverzagter Kämpfer und dem blind rasenden und dreinschlagenden Hödur überlegen, der mehr auf Kriegsglück rechnete. War es ihm günstig, so wünschte er Fortsetzung des Krieges, war es ungünstig, so wollte er vergeltende Rache für erlittene Niederlage nehmen. Ihm genügte die geringste Veranlassung und sei es der Besitz einer Mistel, um den Frieden zu stören und den

Digitized by Google

Friedensgott zum Fall zu bringen. Erst Wali, der Gott des Schlachtfeldes, erschlug den Hödur und dessen blinde Kriegswuth, indem er ihn durch blutige Niederlage zum Frieden zwang, bei welchem Loki vergeltende Abrechnung hielt. Anders gesinnt war der edelgesinnte Kriegsheld Baldur, der, von Natur friedliebend, nur zum Schwerte griff, um den Gegner zum Frieden und zur Versöhnung zu zwingen.

Diese Auffassung der Göttersage wiederholt sich in der Königssage von Balder und Hother, die einander fortwährend bekämpften.

Damals lebte eine schöne Königstochter Nanna, um deren Gunst sich viel tapfere Königssöhne bewarben, unter ihnen auch der siegberühmte Balder, dessen Leib gegen Stahl und Eisen gefeit, also unverwundbar war; nur das Schwert des Waldgeistes Mimring konnte ihm schaden, denn dieser war ein kunstfertiger Metallarbeiter, der einen wunderbaren Armring besaß, welchen man Schatzträufler nannte, weil er seinem Besitzer die Kraft verlieh, daß sich dessen Schätze mehrten. Balder glaubte, der Gunst Nanna's gewiß zu sein, doch Hother hatte deren Herz bereits durch bezaubernde Lieder gewonnen, so daß sie denselben als Gemahl annehmen wollte. Balder dagegen suchte dies zu hindern und begann Krieg mit Hother.

Da nun Hother wußte, Balder sei nur mit Mimring's Schwert zu besiegen, so überfiel er den Waldeinsiedler, entriß ihm das Schwert und besiegte in einer blutigen Seeschlacht den Nebenbuhler, obschon diesem die Götter Beistand leisteten. Indessen Balder verlor den Muth nicht, rüstete ein neues Heer, besiegte den Gegner, der unterdessen die Nanna geheirathet hatte, und zwang ihn, in einem finstern Walde sich zu verbergen.

Sorgenvoll durchirrte Hother den Wald, denn er wußte nicht, wie er den Kampf erneuern und Nanna zurückgewinnen könne. Da fand er einst schicksalskundige Waldfrauen, die Mitleid mit ihm hatten und ihm mittheilten, Balder's siegreiche Kraft liege in einem Zaubertranke, welchen ihm Waldfrauen bereiteten. Könne er diese gewinnen, so werde er über Balder siegen. Hother verläßt nun den Wald, sammelt seine Freunde und Genossen und zieht wider Balder zu Felde. Schon lagern die Krieger gegenüber, doch Hother hatte noch nichts von dem Tranke erfahren. Um des Feindes Stellung auszukundschaften, umschleicht er des Nachts dessen Lager und trifft jene Zau-

Digitized by Google

berinnen, welche eben den Krafttrank zurecht machen. Hother singt ihnen seine Zauberlieder vor, von denen sie so ergriffen werden, daß sie ihm nicht nur den Krafttrank, sondern auch einen siegverleihenden Gürtel geben. Am Schlachttage verwundet Hother mit Mimrings Schwert den Gegner so schwer, daß dieser am dritten Tage stirbt und begraben wird, wogegen man den Sachsenkönig Gelder, der auch gefallen war, feierlich im Leichenschiff verbrannte. Hother konnte sich seines Sieges nicht lange erfreuen, denn Balder's Bruder zog wider ihn, um Balder's Tod zu rächen, und Hother fiel unter dem Schwerte des Rächers.

Es mischen sich in dieser Dichtung bereits Baldur- und Thorsagen, auf welche der Krafttrank und Kraftgürtel zielen, wogegen die Mistel durch Mimrings Schwert ersetzt wird.

Nach einer andern Sage erscheinen Baldur und Hödur als ein Zwillingspaar gleich Kastor und Pollux. Jener ist weiß, dieser schwarz und häßlich, und sie stiegen abwechselnd in die Unterwelt. Andere Sagen übertragen den Todtenritt dem Hermodhr, die Rache dem Wali. Das Märchen wiederholt diese Sage im Gebrüder Wasserpaul und Wasserpeter, im Brunnenhold und Brunnenstark. Auch Siegfried und Günther tauschen die Gestalt, und Siegfried reitet für Günther durch die Waberlohe, d. h. in die Unterwelt.

Baldur-Forseti, Wali- und Widarsagen.

Von Baldur wissen wir außer seinem Tode wenig. Nannte man ihn vorzugsweise den gerechten Friedensgott, so vergegenwärtigte sein blinder Bruder Hödur Krieg und Kampf, wie Hermodhr oder Herimuot den Kriegs- und Schlachtenmuth. Von Baldur, sagt die Edda, läßt sich nur Gutes berichten, denn er ist der Beste, und ihn loben Alle. Er ist so schön und licht von Ansehen, daß Glanz von ihm ausgeht, dabei der weiseste, beredetste und mildeste der Asen. Niemand darf sein Urtheil ändern. Er ist als das reine, helle Sonnenlicht aufzufassen, welches sich in der schönen Jahreszeit in voller Kraft zeigt, dann aber allmälich schwindet. Viel Aehnlichkeit hat er mit

Digitized by Google

dem baltischen Kriegsgotte Belus, und der Nanna, die Himmelsgöttin und als solche die Mittagshöhe des Himmels bezeichnend, gleicht der friesischen Nehalennia, deren Namen gleichfalls „die Himmlische“ bedeutet.

Eine uralte Beschwörungsformel von wenigen Zeilen, vielleicht die älteste, die wir besitzen, erzählt, daß Wodan und Phol einst zu Walde ritten, wobei sich des Letzteren Pferd den Fuß verrenkte, worauf nach vergeblichen Versuchen von vier Göttinnen Wodan durch Zauberspruch das Pferd heilte. Denn wenn der lichte Tagesgott in seinem Wege oder Ritte aufgehalten wird, so muß großes Unheil entstehen. Grimm benutzt jene Zauberformel, um nachzuweisen, daß Phol und der nordische Baldur dieselben Personen sind.

Eine andere Sage berichtet, daß Baldur einst am brennend heißen Sommertage mit einem Kriegsheere durch das Land zog. Ringsum fehlte es an Wasser, so daß Roß und Reiter zu verschmachten drohten. Da schlug Baldur's Pferd auf den harten Boden, und heraus sprang eine sprudelnde, frische Quelle, die heute noch bei Roeskild als Baldursbrönd (Baldursbrunnen) rinnt. Von Karl d. Gr. wird dasselbe erzählt, ehe er mit seinem Heere in einen Zauberberg einzog, was an Baldur's Ritt nach dem Reiche der Hel erinnert. Diese Sage ist vielleicht dahin zu deuten, daß mit dem Anfange der austrocknenden Hitze Regentage kommen, von denen die Quellen sich ernähren und nun zu Tage treten. Vielleicht versinnlicht die Sage das Aufreißen der trocknen Erdrinde, so daß nun unterirdische Wasser hervorquellen können.

Manche Ortsnamen in Deutschland erinnern an Phol's Namen und bezeichnen jedenfalls alte Opferstätten dieses Gottes, die man in Auen oder Flußniederungen, auf Inseln voll Busch und Wiesen oder auf eingehegten Feldern herrichtete. Es giebt bei Passau ein Pfalsau, an der Altmühl ein Pfalspiünt, d. h. Gartengehege Phol's, an der thüringischen Saale ein Phulsdorf, bei Straubing an der Donau ein Phaling, bei Gotha ein Phullendorf, anderwärts ein Phalesbrunnen, Baldersbrunnen, Baldershain, Baldenstädt u. s. w.

Um mehr von Baldur zu erforschen, muß man sich erinnern, daß die Götter alten und neuen Glaubens oft verwechselt werden, oder ein Gott unter anderm Namen wieder erscheint, oder die gemeinsame

Digitized by Google

Gottheit bei den einzelnen Stämmen der Germanen besondere Namen trug. Wodan z. B. erscheint wieder in Bragi als Gott der Dichtkunst, d. h. der alte Bragi wird dem jüngern Heldengott übertragen, da Heldenlieder den Kriegsmuth lebendig erhalten und erwecken mußten. Wie Iduna oder Idunn die verjüngende Kraft der Dichtkunst darstellt, so vollbringt der Brunnen Urd dasselbe, aber auch die Nanna oder Blüthe und statt ihrer die Gerda. Brunnen, Blüthen und Früchte bezeichnen ja die Wiederbelebung der scheinbar absterbenden Natur. Oegir und der ihm gleichbedeutende Gymir ist der Vater Gerda's, Fro sein Eidam und im Skirnir, dem Diener Fro's, erscheint Odin wieder, um die Gerda zu gewinnen, wie man in der Gunnlöd, die den Dichtertrank bewahrt, die Iduna wiederfindet. Es lag so nahe, daß die sachverwandten Gottheiten miteinander verwechselt wurden.

Baldur hieß bei den Friesen Forseti oder Foseti (Vorsitzer), den sie als den Gerechten und Urtheilssprecher verehrten, da er bei den Gerichten den Vorsitz hatte. Er hieß Sohn Baldur's und Nanna's und ward als besonderer Gott betrachtet, der im Palast Glitnir, d. h. dem Glänzenden, wohnte, wo sein Richterstuhl stand, der Gerechteste auf Erden. Von ihm erhielt Helgoland den Namen Fosetisland, denn früher war diese Insel die nördliche Halbinsel des Friesenlandes. Noch in christlicher Zeit behielt die Insel bei Fischern und Seeräubern den Namen Helgoland, d. h. heiliges Land, weil dort Forseti seinen Richterstuhl hatte und sich der heilige Gerichtsbrunnen (Urd) befand, aus dem man schweigend schöpfen mußte, denn man soll reiflich überlegen und nachdenken, ehe man ein Urtheil fällt und ausspricht.

Der Bekehrer Wilibrord besuchte diese Insel, bekehrte drei Bewohner derselben und taufte sie in dem heiligen Gerichtsbrunnen. Ueber diese Entweihung des Heiligthums erzürnten die Bewohner und wollten den Priester tödten; aber sie fürchteten die Rache seiner fränkischen königlichen Beschützer und begnügten sich, ihn von der Insel wegzuweisen. Erst dem Friesen Ludger gelang es, die Helgoländer für das Christenthum zu gewinnen, doch behielt diese Insel den heidnischen Namen heiliges Land, wogegen sich der alte Namen Frosetiland verlor. Bekanntlich besteht die vom Meer stets zerkleinerte Insel von etwa einer halben Stunde Umfang aus einer baumlosen

Digitized by Google

Fläche mit steilen Felswänden, vor denen Trümmer der alten Ufer als Untiefen und Badestellen liegen. Sie hat nur einen einzigen Zugang und Landungsplatz, von wo man auf Treppen zur Inselfläche hinaufsteigt, und auf dieser winzigen Küstenebene sieht man noch die alte heilige Gerichtsquelle.

Die friesische Sage erzählt, daß die Friesen ihr altes Volksrecht dem Forseti zu verdanken haben. Karl d. Gr. verlangte nämlich von ihren 12 Asegen (Richtern), daß sie sich entweder unterwerfen oder aufs Meer aussetzen lassen sollten. Sie wollten nicht unter fränkisches Recht sich stellen, bestiegen daher ein steuerschwaches Schiff als Sinnbild ihrer Rathlosigkeit und ließen sich auf's Meer treiben. Eine Zeit lang schwamm das Fahrzeug richtungslos hierhin und dorthin, weil Keiner das Steuern verstand. Da erhob sich ein Sturm und bedrohte die Hilflosen mit dem Untergange. In ihrer Noth flehten sie zu den Göttern, ihnen einen Dreizehnten als Steuermann zu senden. Die Götter erbarmten sich; es erschien ein fremder Mann, setzte sich ans Steuerruder und führte das Schiff gegen Sturm und Strömung ans Ufer. Dort warf er die Axt, die er trug, ans Land, und wo sie niederfiel, entsprang ein Brunnen (Urd). Neben diesen setzte er sich mit den Asegen nieder zu Gericht, lehrte sie Recht und Gesetze und das Urtheil finden. Die Richter begriffen ihn leicht und lernten Recht und Gesetz verwalten. Doch fiel es ihnen auf, daß der Fremde jedem der Richter, mit dem man ihn verglich, gleich sah, so daß man solche Zwei nicht unterscheiden konnte, da ihr Urtheilsspruch stets gleich lautete. Als sie alle seine Lehren begriffen hatten, verschwand er, und sie waren ihrer nur zwölf wie vorher.

Da Baldur's Tod das Ende des Sonnenjahrs versinnlicht, welches man dann zu einem Weltjahr erweiterte, d. h. bis zum Untergange und zur Wiedererneuerung der Erde, so gehören auch Widar und Wali in den Kreis der Baldursagen, denn Baldur regiert mit ihnen statt der alten Götter die verjüngte Welt. Doch darf man Wali, den Sohn Wodan's, nicht mit jenem Wali, dem Sohn Loki's, verwechseln, der als Wolf seinen eigenen Bruder Nari zerriß.

Als Baldur's Rächer erzeugte Wodan mit der Rinda den Wali, wie bereits erzählt ist, da Wali den neuen Frühling bedeutet. Nach urgermanischem Rechte mußte jeder Mord gerächt werden. Wer nicht

Digitized by Google

sofort Rache nehmen konnte, wusch sich nicht, kämmte Haar und Bart nicht und verschnitt sich die Nägel nicht so lange, bis er seine Pflicht erfüllte. Als nun Baldur ermordet war, übernahm Wali, obgleich nur erst eine Nacht (Jahr) alt, die Rache und ging ungekämmt und ungewaschen einher unter den goldstrahlenden Göttern. Daher singt die Edda:

Baldur's Bruder war kaum geboren,
Der Odin's Erben einnächtig fällte.
Die Hände nicht wusch er, das Haar nicht kämmt' er,
Bis er zum Holzstoß (Scheiterhaufen) trug Baldur's Tödter.

Wali war guter Schütze und tapferer Krieger, berichtet die Edda weiter; er erschoß den Hödur und trug ihn zum Holzstoß. Seine Pfeile waren Lichtstrahlen, mit denen er die winterliche Dunkelheit vertrieb und nun als segenspendender Frühlingsgott waltete. Er heißt auch Ali, d. i. ernährender, Saatengrün bringender Gott, dem die Menschen Heil und Wohlstand verdanken, weshalb das Wort Wohl von ihm entnommen ist. Da er die Erde wieder anbaufähig machte, so nannte man ihn auch Bur, d. i. zum Anbau brauchbar werdendes Land. Nach ihm ward der Monat Lichtbringer (Liosbari) benannt, der vom 19. Januar bis zum 18. Februar dauerte, und in diese Zeit fällt die ihm geweihte Lichtmeß oder der Valentinstag, den die Westgermanen festlich begingen. Denn sie meinten, an demselben paaren sich die Vögel, und es entstand die Sitte, daß sich Jünglinge an diesem Tage durch Loos auf ein Jahr ein Liebchen wählten, die man Valentin oder Valentine nannte. Ophelia singt daher:

Guten Morgen; 'sist St. Valentinstag
So früh vor Sonnenschein;
Ich junge Maid am Fensterschlag
Will euer Valentin sein.

Valentin galt an der Stelle Wali's für den Schutzpatron der Liebenden, stiftete aber auch Böses, da nicht alle Ehen glücklich sind. Daher fluchte man: Potz-Velten! Ich wollte, daß ihn St. Velten weggeführt hätte. Frau Welle nannte man eine weißgekleidete Frau mit breitem Güttel und flatterndem Haar, die den Waldleuten Schutz verlieh.

Beim Weltuntergange nehmen Wali und Widar siegreichen Antheil auf der Ebene Wigrid, d. h. Wahlstatt oder Walserfeld, welche

Digitized by Google

100 Rasten lang und breit war, wohin man zu Pferde ritt, und von wo es kein Entkommen gab.

Wigrid heißt das Feld, wo zum Kampf sich finden
Surtur und die ewigen Götter.
Hundert Rasten geht es rechts und links,
Solcher Wahlplatz wartet ihrer.

Auch das Wort Wali kann Kampfplatz, Wahlstatt bedeuten, wo der Kriegsgott Hödur erschlagen ward. Denn auch Baldur war ja Krieger, und sein Sohn hieß Brand, d. h. Licht, Fackel, brennender Schein, Schwert.

In der neuen Welt regieren neben Baldur und Hödur auch Wali und Widar, Magni und Modi, die beieinander auf dem Idafelde sitzen, von vergangenen Zeiten, dem Fenrirwolfe und der Midgardschlange sich unterhalten und im Grase die goldnen Tafeln der Weltgesetze wiederfinden.

Widar und Wali walten des Heiligthums,
Wenn Surtur's Lohe losch,
Modi und Magni sollen Miöllnir schwingen,
Und zu Ende kämpfen den Krieg.

Räthselhaft bleibt Widar, der mit dem Lederschuh in des Fenrirwolfes Rachen tretend, denselben auseinander riß. Er heißt der Schweigsame und bezeichnet die Unvergänglichkeit der Natur. Dabei ist er der Unbesiegbare, „auf den die Götter vertrauen in allen Gefahren". Weil er die Vernichtung, den Fenrirwolf, tödtet, so bedeutet er die Wiedergeburt und Lebenserneuerung.

Gesträuch grünt und hohes Gras
In Widar's Landweite.

Man vermag nicht genügend zu erklären, warum er der Schweigsame heißt. Vielleicht bezeichnet er das stille, geräuschlose, unwahrnehmbare Wachsen der Pflanzen zur Frühlingszeit, welches ohne besondere äußere Anzeichen eintritt und sich entwickelt. Auch kann er wohl die stillerwachende Lebenskraft der Natur sein. Nicht minder schwer zu erklären ist seine Verwandtschaft, die ihn mit der Unterwelt in engste Verbindung bringt, wo allerdings das Pflanzenleben vor sich geht, und von wo es ausgeht.

Als Thor in das Land der Gewitterriesen gelockt wurde, lieh ihm die Riesin Gridh Eisenhandschuhe und Zauberstab. Dieser letztere

Digitized by Google

war der Wetterstab, mit welchem die zauberkundige Riesin die Gewitter zum Schweigen bringt, da er niederschlagende Kraft besaß. Die Heftigkeit der Gewitter lassen nach, wenn die Vogelbeeren reifen, weshalb Thor sich an einem Vogelbeerbaum aus dem angeschwollenen Strome zog. Diese Gewittergöttin ward Widar's Mutter, Thor dessen Vater. Nach sanftem Gewitterregen des Vorsommers wachsen die Pflanzen am schönsten. Gridh vertritt aber in ihrem Wesen auch die Hel, als die lebenschaffende, zeugende Göttin, und Hel ist gleichbedeutend mit Jördh (Erde) oder Gertrud als Wodan's Gemahlin. In der Volkssage erscheint die Gridh als Schwarze Gret, die in schwarzem Kleide auf weißem Rosse umreitet, begleitet von zwei weißen Reitern. Weil aber Gridh und Jördh und Nertus dieselbe Person sind, so kennt die Sage auch eine Graite als Heerdengöttin, und wird bei der Kälberweihe das junge Heerdenvieh segnend mit einem Ebereschenzweige berührt.

Dies sind die dunkeln Zusammenhänge zwischen Widar, Gridh, Wodan und Hel.

Loki, Hölle und Lokisagen.

Loki gehört zu den weltschaffenden Urgöttern, da er das Feuer in seiner verderblichen wie in seiner wohlthätigen Wirkung darstellt. Boshaft ward er erst, als er das halbverbrannte, steinharte Herz einer Riesin verzehrt hatte, denn seitdem nahm er die Natur der verderbensinnenden Riesen an. Obschon er sich bis zum Weltuntergange, wenn auch gefesselt, erhält, so schwindet er doch als Urgott aus der Sage wie Wali, den man im Till Eulenspiegel insofern wieder erkennt, als er schon in der Wiege tolle Streiche macht, und wie Uller oder Wol, dessen Jägeramt der Bischof Hubertus in der Legende verwaltet. Vielleicht geschah dies deshalb, weil er auf dem Wolsberge bei Brabant geboren war, und auch als Bischof eifrig der Jagd oblag. Man stellt ihn daher als Bischof dar, den ein Hirsch mit einem Kreuz zwischen dem Geweih begleitet.

Als Vater der Hel ward Loki Herrscher der Unterwelt (Fürst der Hölle), Gebieter der im Erdinnern verborgenen Naturkräfte. Als

Digitized by Google

Utgardloki beherrschte er die Riesenwelt. Auch gehörten ihm die Unseligen an, sowie die Todten, welche er in den Tiefen des Meeres, wo die Ran wohnte, oder in Flüssen und Sümpfen fand, wo Grendel wohnte, mit welcher Beowulf kämpfte, und deren Name so viel als Riegel bedeutet. Man nannte sie später Höllenriegel oder des Teufels Großmutter.

Die heidnischen Germanen kannten nur eine Wasser- und Sumpfhölle; erst später erdichtete man sich eine Feuerhölle (Fegefeuer, Höllenglut), wozu wohl der Umstand Veranlassung gab, daß Loki als die Sommerwärme acht Monate unter der Erde verweilen mußte, oder daß er an der Burg des Glutriesen gefesselt saß. In dem wald- und sumpfreichen Lande der Germanen schien das Versinken im Sumpfe die qualvollste, unheimlichste und graunhafteste Qual, weshalb man Verbrecher im Sumpfe versenkte, Menschen und Thiere im Flusse oder Teiche ertränkte. Man dachte sich einen Höllenraum in der Unterwelt, denn am Leichenstrande Nastrand steht ein übler Saal, dessen Thüren nach Norden sehn, und dessen Dach aus Schlangenrücken besteht. In diesen Saal hängen Schlangenköpfe herab und lassen Gift ausfließen, welches nun in Strömen, in denen Meuchelmörder und Meineidige waten, den Saal durchrinnt. Nach Osten ergießt sich ein Strom voll Schlamm und Sumpf, der Schwerter mit sich forttreibt, in welchem Verbrecher umherirren und vergeblich das Ufer zu erreichen suchen. Kann es eine peinvollere Qual geben als die, nach und nach im Sumpfe zu versinken, indem man sich bemüht, sich aus demselben zu retten, und doch weder für Füße noch für Hände einen festen Halt gewinnt, sondern tiefer und tiefer in das Grundlose nieder geht! Sümpfe sind daher graunvolle Orte, welche der Mensch meidet, und aus denen Unkenruf wie das Klaggeschrei Versunkener hervor dringt. Die Edda sagt:

Harte Strafe wird Menschensöhnen,
Die im Watgelmir (Hvergelmir) waten:
Wer mit Unwahrheit Andre verlügt,
Ueberlang schmerzen die Strafen.

Da aber Narvi als Vater der Nacht auch in der Unterwelt wohnte, so nannte man die Hölle auch Oevelgunne, woraus der Name Nobiskrug (Grenzwirthshaus) für Teufelsherberge wurde, wie die

Digitized by Google

Volkssage einen solchen Krug an die Landstraße verlegt, die vom Himmel zur Hölle führt.

Loki verschwindet in der Göttersage; seiner wird nur beiläufig gedacht als Vernichter und Endiger oder als böser, arglistiger Rathgeber. Die Sage aber macht den Teufel zu seinem Stellvertreter, spricht vom Teufel und seiner Großmutter, vom Höllenhund, Höllenwolf, kennt ein schwarzes Höllenpferd und einen Höllenhirsch, die in die Hölle entführen, womit die Ursage eigentlich Walhalla meinte. Wie man dem Loki in alten Zeiten ein schwarzes Thier opferte, so erhält auch der Teufel ein solches und sagt man im Sprichwort: Man muß dem Teufel zuweilen ein Licht anstecken! Noch gilt der Teufel für den Vater des Lugs und Trugs.

Die Abenteuer, welche Loki als Thor's Begleiter nach dem Riesenlande erlebte, hat die Sage getreulich aufbewahrt. Der beherzte Norweger Thorskill z. B. zog auch ins Riesenland, um dessen Geheimnisse zu erforschen, und raufte dem Riesen (Teufel) drei stinkende Haare von Speerdicke aus dem Barte, nachdem er das Riesenkinn mit Ketten gefesselt hatte, wie auch Hüon im „Oberon" dem Kalifen Barthaare ausrauft. Als der Norweger seine kecke That vollbracht hatte, entfloh er, verfolgt von giftspeienden Drachen, die ihm viele Leute tödteten, doch er selbst entkam glücklich.

Im Volksmärchen sendet in ähnlicher Weise ein König einen Jüngling aus, um vom Teufel mancherlei Geheimnisse zu erforschen und ihm drei Goldhaare auszuziehn. Er soll beim Teufel erfragen, warum der Marktbrunnen kein Wasser mehr giebt (Thor trank ja bei Utgardloki das Meer aus), warum der Apfelbaum weder Goldäpfel noch Blätter mehr trägt (Idunaraub durch Loki), und warum der Fährmann am großen Wasser (Seelenfährmann) immer hin und her fahren muß. Der junge Held macht sich auf den Weg, fährt über ein weites Meer, wie Thor auf der Reise nach dem Riesenlande, findet den Teufel als Menschenfresser (Riesen) in einer schwarzen rußigen Höhle (Riesenhandschuh im Walde), wo er reisemüde im Schooße der Eller- oder Großmutter ruht, die ihm das Ungeziefer absucht und gutmüthig für den Jüngling drei Haare dem Teufel auszieht (Kampfspiele in der Riesenhalle). Unter mancherlei Gefahren kehrt der junge Waghals glücklich heim. Aehnlich verfährt der Abenteurer, welcher

Digitized by Google

dem Teufel drei Schwanzfedern auszieht, als dieser das Gefieder eines Greifen angelegt hatte, wie Loki im Falkenkleide auszufliegen pflegte.

Auch die Erzählung, wie Loki als Fisch im Wasserfalle gefangen wird, wiederholt sich in der Volkssage und Legende; denn Petrus erwischte mit Mühe einen Schellfisch, wie Thor den Loki als Salm ergriff. Er fischte eines Tages lange vergeblich; erst der letzte Zug glückte, denn das ganze Netz war voll Fische. Petrus nahm sie heraus und warf sie in einen Eimer. Den letzten konnte er jedoch nicht erfassen, weil er immer hin und her sprang und ihm durch die Finger schlüpfte. Endlich faßte er ihn mit Daumen und Zeigefinger oben am Rückgrat und warf ihn in den Eimer mit den Worten: Du bist ein Schelmfisch und sollst fortan für immer so heißen. Von dem Griff erhielt der Fisch aber einen schwarzen Fleck hinter dem Kopfe und einen schwarzen Streifen als Abdrücke der Finger des Petrus, welche die Schellfische noch als Wahrzeichen tragen. In Holstein sagt man in Erinnerung an Loki's Fang im Wasserfall: Er springt herum wie der Teufel im zerrissenen Netz.

Wie Loki sich im Hause neben dem Wasserfall ein Netz zurecht machte, so verfertigt sich der Teufel aus der Schürze einer alten Frau, die ihn überlistet hatte, ein Netz, mit welchem er im Teufelssee fischt. Einst erwischte Loki nach langer Arbeit einen einäugigen Hecht, den Zwergkönig Andvari, der Fischgestalt anzunehmen pflegte, und den er gegen Lösegeld frei geben mußte. Aehnlich erzählt die Sage, daß ein Fischer einst einen Fisch mit gelben glitzerigen Augen fing. Dem Fischer kam das Thier unheimlich vor; er sah es lange mit verwunderten Blicken an, bis der Fisch endlich ein helles Gelächter aufschlug und aus dem Kahne ins Wasser sprang. Er hatte den Teufel gefangen.

Wie Thor aus dem Riesenhause den gewaltigen Braukessel forttrug, so schleppen im Märchen „die Dreizehn" einen Kessel fort, der so groß ist, daß auf seinem Boden eine ganze Stadt Platz hat. Doch steht der Kessel im Abgrunde der Hölle. Auf gleiche Weise trägt „der starke Hans" eine Riesenglocke davon, stülpt sich „Hermel" eine Glocke als Schlafmütze auf den Kopf und legt einen Mühlstein als Krause um den Hals, und der Gang zum Riesen wird als Reise nach

Digitized by Google

der Teufelsmühle dargestellt, da Thor auch in einen Teufel umgewandelt wird und das Riesenland der Teufel Heimat ist.

Es ist erzählt, wie Thialfi auf Loki's Rath dem Bocke Thor's den Schenkelknochen zerschlug, so daß der Bock am andern Tage hinkte. Auch diese Geschichte wiederholt das Märchen vom Bruder Lustig. Dieser nämlich, der Loki's Stelle vertritt, wanderte mit Petrus (Thor) einst durch die Welt und kam zu einem Könige, dessen Tochter eben gestorben war. Der König wollte aber die Tochter nicht verloren geben und bot demjenigen eine große Belohnung, der dieselbe wieder lebendig machen könne. Ohne sich lange zu besinnen, war Lustig dazu bereit, da er auf die Wunderkraft des Petrus rechnete. Er erbot sich zu dem Lebendigmachen, ließ sich die Leiche übergeben, zerschnitt sie in kleine Stückchen, die er in einen Kessel legte und tüchtig kochte, damit sich das Fleisch leicht von den Knochen löse. Nun bat er den Begleiter, seine Kunst und Kraft zu zeigen, indem er die Knochen sammelte und so zusammenlegte, wie sie im lebenden Körper verbunden waren. Dann sprach Petrus seinen Zauberspruch und siehe, der Körper erhob sich, hatte neues Fleisch erhalten und war belebt. Auch im „Schmiedemärchen" erzählt man solche Belebungsgeschichten.

Bruder Lustig macht endlich dem Loki auch das Herzessen nach, indem er die Leber (oder das Herz) eines Lammes verzehrte. Er war mit Petrus auf der Reise, die durch einen großen Wald führte. Lustig trug ein Lamm als Reisezehrung und Petrus das Kochgeschirr, wie Thor den Braukessel zum Aegir schleppte. Da sie hungrig waren, so beschlossen sie, das Lamm zu schlachten und zu kochen. Das Lamm ward also geschlachtet, zerlegt und im Kessel gekocht. Ehe die Speise fertig wurde, ging Petrus auf die Seite, um ein wenig auszuruhn, den Lustig aber überkam Appetit nach dem Fleische, nnd da er von diesem nichts zu nehmen wagte, nahm er Herz oder Leber heraus und verzehrte es. Beim Mahle vermißte Petrus das Herz und frug, wo es geblieben sei. Da log ihn Lustig dreist vor, das Lamm habe kein Herz gehabt, und Petrus mußte sich dabei beruhigen.

Selbst in der Thierfabel erkennt man den Petrus im Löwen oder Bären, den Lustig im Fuchs und den Bock im Hirsch wieder, denn auch hier verzehrt der Fuchs das Herz des Geweihträgers.

Digitized by Google

Loki der Störenfried.

Thor hatte, als er beim Fischfang mit Hymir die Midgardschlange angelte, diesen erdumgürtenden Wurm durch seinen Hammerschlag so betäubt, daß sie fortan nur als Brandung gegen das Gestade anschlägt, nicht aber als vom Sturm aufgewühltes, hochaufwogendes, wüthendes und heulendes winterliches Meer. Sie, die Tochter des Endigers, wie Loki bei den Göttern hieß, und der Angstbotin durfte die Erde noch nicht überfluthen, denn noch hielt Thor die Gesetze der bestehenden Welt aufrecht Nur von Zeit zu Zeit tobt die Schlange, wenn sie sich wendet, und dann treibt sie hohe Wasserwälle brandend gegen die Küste, daß weithin giftiger Schaum fliegt und feuchter Rauch Meer und Land nebelartig deckt.

Nachdem Hymir erschlagen und Thor mit dessen Braukessel zu Aegir zurückgekehrt war, schmausten die Asen fröhlich weiter in dessen gastlicher Halle. Lange noch saßen sie beim Mahle, heitre Stimmung herrschte im Kreise der Schmausenden, man erzählte sich allerlei Geschichten und Schwänke, und fröhliches Gelächter scholl von allen Bänken her. Das Bier floß von selbst in die Becher, das Meer flutete ruhig und regelmäßig auf und ab, sanfte Winde kühlten die heiße Sommerluft ab und füllten hilfreich die Segel der Schifffahrer. Daher die allgemeine Heiterkeit und Lebensfreudigkeit! Wie Odin des Nachts seine Halle mit blanken Schwertern erleuchtet, deren Glanz dieselbe wie mit hellem Fackelschein füllt, so hatte Aegir, der Besitzer versunkener Schätze, den Meeresboden mit leuchtendem Golde bestreut, dessen goldener Wiederschein bis an die Oberfläche des Wassers reichte, die nun in Feuer zu brennen und zu schwimmen scheint, was die Menschen Meeresleuchten nennen.

Alle Götter waren anwesend bis auf zwei; denn Thor war ausgezogen, um den übermüthigen Riesen Tröll zu erschlagen, und Loki hielt sich absichtlich fern, weil er wußte, daß man ihn ungern sehen würde. Lange schweifte er in Berg und Thal umher, suchte die Zwerge auf, wandelte am Meeresgestade hin, dem Treiben der Wellen und Fische zusehend, bis ihn Neugierde und böse Lust antrieben, hinab zu der Festhalle zu steigen, woraus ihm fröhlicher Lärm entgegen scholl. Neid und Unmuth ergriffen ihn, und er fühlte sich aufgelegt,

Digitized by Google

heute einmal den Endiger der Festfreude zu spielen, weil ihn die Götter geringschätzig den Endiger der Dinge nannten.

An der Thür traf er auf Aegir's Diener, den Feuerer oder Eldir, welcher noch mehr Gold auf den Boden ausstreuen sollte, um den Glanz der Halle angemessen der heiteren Stimmung der Festgenossen zu vermehren.

Wie und womit unterhalten sich die Götter und Göttinnen? frug Loki den Feuerer. Sehr gut, antwortete dieser in seiner Geschäftigkeit; sie erzählen sich allerlei Geschichten und Schnurren und behaupten, heute deshalb so froh zu sein, weil Du fehlest, denn Du seiest ein Störenfried und Unheilsstifter.

Da werde ich ihr Wort wahr machen! antwortete Loki gereizt. Ich bin der Endiger, wie sie es gewollt haben. Wir sind bereits am Anfange der Sommerwende, wo die Tage kürzer werden, die Milde der Luft und mit ihr die Anmuth des Jahres abnehmen. Auch der Frieden des sommerlichen Stilllebens wird aufhören, denn schon machen sich die Sturmriesen auf, ihre Heerden dunkler Wetterwolken nach dem Meere zu treiben, um es aufzuregen, und bald werden Stürme dahin jagen, die Wogen aufthürmen und tobend gegen das Ufer schleudern. Die Zeit des Endigers ist gekommen, und auch die Festfreude mußte ihr Ende nehmen, für Hader will ich schon sorgen. Angetrunkene fangen gern Streit an.

Dreist trat Loki in die Halle ein. Als die Götter ihn sahen, verstummten sie, denn sie sahen ihm an, daß er Böses im Sinne hatte. Die heitere Unterhaltung schwieg plötzlich, als der Hadersüchtige eintrat. Man ließ den Loki Platz nehmen, aber niemand wollte dem Endiger den Becher des Willkommens reichen. Endlich ergriff der unverzagt muthige Widar das Trinkhorn und reichte es Loki dar. Nicht lange war dieser anwesend, so begann er Götter und Göttinnen durch verletzende anzügliche Reden, zweideutige Anspielungen und derlei Haderwerk zu verletzen und einem nach dem andern Schlimmes vorzuwerfen. Selbst Odin und seine Gemahlin wurden von dem Aufreizer nicht geschont, so daß Frigg, die Götterkönigin, unmuthig ausrief: Es ist sehr zu bedauern, daß Thor abwesend ist und Baldur nicht mehr unter den Göttern weilt, denn sie würden den frechen Lästerer züchtigen, wie er es verdient!

Digitized by Google

Loki ließ sich durch solche Worte nicht warnen, sondern ward nur um so frecher, denn er rühmte sich, Baldur's Tod veranlaßt zu haben, als er dem blinden Hödur die Hand lenkte. Auch der Sif, Thor's Gemahlin, warf er allerlei schändliche Dinge vor und freute sich des Unmuths derselben.

Bisher hatte Loki nur die Vanengötter verspottet, denn sie waren die Bringer der warmen Sommerlüfte, die von Lichtelfen gewoben wurden; sie waren die sanften Götter der Sommerwolken und des fruchtbaren Erdbodens, deren Walten der Spätsommer endet, weil nun die Sturmriesen zurückkehren, um die Herrlichkeit der Sommerwelt zu zerstören und unter kaltem Regen, Reif, Schnee und Eis zu verschütten.

Eben als Loki die Sif kränkte, kam Thor, der Gott der Sommerwelt, zürnend daher gefahren. Die Erde krachte bis in die Unterwelt, das Meer zitterte in kleinen gebrochenen Wellen, die Berge schüttelten sich, wie wenn kaltes Grausen sie überwehe, als der Gewaltige daher fuhr. Thor hatte Loki's Spottreden vernommen und las auf allen Gesichtern, was vorgefallen war. Drohend erhob er schon von fern den zermalmenden Hammer, doch Loki erschrak nicht, sondern rief ihm keck entgegen: Schone des Hammers, denn du wirst seiner nöthig haben, wenn du dereinst im großen Endkampfe mit meiner Tochter, der Midgardschlange, kämpfen mußt! Da wird sich zeigen, ob du allgewaltig bist oder dem Gegner unterliegst, gegen dessen Gifthauch und Feuerathem dein Hammer nicht schützt!

Thor zuckte vor Zorn zusammen, ließ dann den gehobenen Arm sinken und rief beim Aussteigen aus dem Wagen: Den Hammer bist du nicht werth, aber ich werde dich dafür nach Osten werfen zu den Eisriesen, damit du anfrierst an deren Eisberge und dort gefesselt haftest, wie du machtlos klebtest an Geirrödd's Burgzinnen.

Wohl war ich machtlos, erwiederte Loki, aber dir, dem Allstarken, erging es nicht besser. Mußte dir nicht Gridh Stab und Handschuhe leihen und Tyr's Mutter zeigen, wohin du den Krystallbecher schleudern solltest? Habe ich dir nicht den gestohlenen Hammer wieder verschafft, und zum Dank dafür willst du mich mit ihm erschlagen?

Frecher Lügner, tobte Thor, du treibst es zu arg! Ein Gott

Digitized by Google

läßt sich vom Vater der Ungeheuer nicht verspotten. Treffe dich der Hammer!

Mit diesen Worten holte er zu einem wuchtigen Schlage aus, doch der Lügengott rief ihm unverzagt entgegen: Ueberhebe dich nicht, Allstarker, sondern denke daran, daß auch du klein warst, als wir zusammen in der Daumenhöhle des Riesenhandschuhes übernachteten, und als wir hungrig vor dem Speiseranzen saßen, weil du Vater der Stärke den Riemen nicht lösen konntest, den ein Riese verknotend um denselben geschlungen hatte.

Jetzt konnte sich Thor nicht mehr halten. Furchtbarer Asazorn überkam ihn; die Stirnader schwoll ihm an, er faßte mit beiden Händen den Hammer, holte weit aus, zog tief den Athem ein und wollte zuschlagen, als Loki, seinen Untergang vor sich sehend, dem ganzen Auftritt eine andre Deutung gab. Er hatte ja das Fest gestört, und nun mußte er auf seine Rettung bedacht sein.

Thor, was willst du thun? rief er, den Arm ausstreckend. Ich habe gesprochen, wie mir es Aegir's Bier eingab, das ist ein wilder Trank, boshaft, verderblich und heimtückisch wie Aegir selbst und sein Meer. Strafe ihn für solchen aufregenden, sinnverwirrenden Trank, nicht aber mich, der ich von diesem Zauber leide! Bier löst die Zunge, daß sie stille, verborgene Gedanken offenbart. Ich habe gesagt, was ich oft im Stillen bei mir dachte. Hätte ich des Bieres nicht getrunken, so würde ich nichts von meinen Gedanken ausgesprochen haben, denn ich weiß ja, ihr Götter hört das nicht gern. Ich will euch auch nicht länger belästigen, sondern fortgehn, damit du nicht Ursache hast, von deiner Ueberstärke an mir Gebrauch zu machen.

Mit diesen Worten enteilte er. Aber die Götter waren verstimmt und verließen mißmutig die Festhalle. Sie erkannten, daß das Ende der Welt nicht mehr fern sein könne, wenn selbst Götter gegen einander aufreizender, verletzender und drohender Reden sich nicht enthalten. Sie blickten hinauf aufs Meer, welches bereits anfing, unruhig zu werden und hohe, rauschende Wogen dahin rollte. Die Sommerwärme war im Abnehmen, von Norden her drangen die Urgewalten des alten Chaos, Kälte, Sturm und Unwetter vor, und in Kurzem wird das Meer nicht mehr fahrbar sein. Dann werden über demselben unbändige Sturmwinde sich tummeln, es bis auf den Grund aufwühlen

Digitized by Google

und den Wasserschwall gegen die Ufer schleudern, daß die ganze Menschenwelt erbebt. Schneetreiben werden weit ins Land ziehn und alles mit kaltem Frost überziehn, der lange Winter die Flüsse und Meer starr machen, und Frühlingsstürme mit rasendem Trotz gegen die Götter der Sommerwelt ankämpfen.

Traurig und trüber Ahnungen voll kehrten die Götter nach Asgard zurück. Galt es doch den steten unaufhörlichen Kampf der gesetzschirmenden Mächte wider die Zerstörungssucht der rohen Naturkräfte. Nur eine neue Weltordnung kann auf die Dauer Sicherheit verschaffen, aber einer Neuschöpfung waren die hadernden Götter selbst nicht fähig. Den Loki übrigens fingen die Götter ein und fesselten ihn in der Unterwelt in Folge der Scenen beim Mahle Aegir's.

Die Fesselung Loki's und seiner Sippe.

Da es auf Erden nichts Vollkommenes und Mangelloses giebt, so weilte auch unter den Göttern ein boshaftes, schadenfrohes Wesen voll List und Verschlagenheit, welches eine Freude darin fand, die Götter durch heuchlerischen Rath zu Irrthum und Unrecht zu verleiten. Der Unhold raubte den Göttern die Unschuld des guten Gewissens, indem er sie unter dem Scheine nützlicher Klugheit zu Meineid verführte und den blinden Hödur veranlaßte, Scherz mit dem gefeiten Bruder Baldur zu treiben, wobei er diesem wider Willen das Leben raubte.

Dieser böse Gott war Loki. Ursprünglich bedeutete er nur Feuerflamme oder Lohe, und da diese bald nützlich, bald schädlich wirkt, so stiftete er bald Gutes, bald Böses. Sein Name galt daher bald auch für gleichbedeutend mit Lug und Trug, Verlockung und Verführung. Loki ward die Zweideutigkeit, die in Worten und Thaten liegt, ja nachdem man dieselben deutet. Wie Wodan oder Odin die Luft als den alles durchdringenden, rauschenden Lebensathem bezeichnet im Gegensatz zu den Sturmriesen Kari (der Rauschende) und Bileistr (Sturmlöser) oder Fasolt; wie Oegir (Hönir, Ecke, Helblindi) das schiffbare Meer beherrscht und es zum menschlichen Verkehrswege

Digitized by Google

macht, so ist Loki bald das wilde Elementarfeuer, bald die im Menschendienst wohlthätige Flamme und daher thätig bei der Anfertigung von Kleinodien und Waffen der Götter. Da aber das Feuer eine treulose, mitleidlose Macht bleibt, so verdirbt Loki nicht selten die Gaben, welche er verleiht. Als man z. B. Thor's Hammer anfertigte, stach er als Fliege den Zwerg Brock in die Hand, daß dieser zuckte, als er den Blasebalg zog, so daß der Stiel zu kurz ward. Vielleicht war er als Lofar der Stammvater der kunstfertigen Zwerge, die Metalle graben, schmelzen und verarbeiten. Er gab dem geschaffenen Menschen Blut und blühende Gesichtsfarbe und damit die verführerische Sinnlichkeit der zu Leidenschaften und Trieben erregten Lebenswärme, und als Feuergott begleitet er den blitzschleudernden Donnergott Thor in der Gewitterwolke. Er schleicht, wie Uhland sagt, als leises Verderben, als schädlicher Rathschlag unter den Göttern umher und führt endlich beim Weltkampfe die Feuerriesen gegen die Götter zum Kampfe herbei, denn Zerstören und Verderben ist seine Lust. Da im Feuer Alles vergeht, so bedeutet Loki den Endiger, wogegen Heimdall den Anfang der Dinge bezeichnet.

Loki war der Sohn des Riesen Bootführer (Farbauti), seine Mutter hieß Laubinsel (Laufey), welcher der Riese zuruderte, und er selbst erzeugte mit der Riesentochter Angstbotin (Angurboda) drei Ungeheuer: den Wolf Fenrir, die Schlange Jörmun (Jörmungandr oder Midgardschlange) und die bleiche, dunkelfarbige Hel. Alle drei brachten den Göttern Verderben, mußten also unschädlich gemacht werden, wenn die Weltordnung bestehen sollte.

Allvater verwies diese Ungeheuer aus der geordneten Welt. Der Hel übergab er die Unterwelt, wohin die Seelen der auf dem Siechbett Gestorbenen kommen. Die Schlange warf er ins Meer, wo sie so gewaltig anwuchs, daß sie das ganze Festland mit ihrem Leibe umschloß, indem sie ihren Schwanz in den Mund nahm. Wenn sie sich wendet, so wogt das Meer wie im Sturme brausend und schäumend auf, stürzt anprallend gegen die Ufer und zerstört sie sammt den aufgeworfenen Schutzdämmen. Den Wolf behielten die Götter bei sich unter Aufsicht.

Der Wolf und die Schlange, die auch Gandr d. h. Wolf hieß, vergegenwärtigten als Verschlinger und Zerstörer die Wildheit der

Digitized by Google

Urweltskräfte, denen endlich doch alles Daseiende anheim fällt. Niördhr verwaltete das schiffbare Meer, Jörmungandr war das zerschellende, uferzerstörende, Schiffer in den Abgrund schlingende Meer, Feind der menschlichen Ansiedelungen am Meeresufer und der Schifffahrt, weshalb sie Thor durch Dämme zurückdrängte und durch wohlgezimmerte Schiffe dem wilden Meere trotzte.

Fenrir lebte also bei den Göttern, geberdete sich aber so grimmig, daß ihn nur der unverzagte Kriegsgott Tyr oder Zio zu füttern wagte. Er warf ihm Schlachtbeute vor, wovon der Wolf so furchtbar anwuchs, daß die Götter beschlossen, ihn in die Fessel Läding zu legen, die aus Hanf und Eisen bestand. Sie zerriß jedoch, als der Wolf sich behaglich ausreckte. Nun baten ihn die Götter, er möge die Fessel Droma aus Seidenfäden sich anlegen, um seine Kraft zu versuchen. Seidenfäden kündeten die Unverletzlichkeit der Gerichts- und Kampfstätten an, daher meinten die Götter, der Wolf werde sich in die Bande des Gesetzes fügen. Aber kaum war ihm die Fessel angelegt, so schüttelte, reckte und streckte er sich, die Droma zersprang, daß die Stücken weit umher flogen, und der Wolf war frei. Da erschraken die Götter vor der ungeheuren Kraft des Wolfes. Allvater sandte den Skirnir zu den klugen Schwarzelfen, damit sie die Fessel des Gesetzes, der Sitte und Strafe, die Gleipnir heißt, aus sechs Dingen anfertigen möchten: aus dem Schall des Katzentrittes, dem Barte der Weiber, den Wurzeln der Berge, den Sehnen des Bären, der Stimme der Fische und dem Speichel der Vögel. Diese Fessel der Sitte und Furcht vor Strafe war zauberkräftig, dabei leicht und weich wie Seidenband, aber unzerreißbar. Wer möchte denn gegen Sitte und Brauch sich auflehnen? Nun forderten die Götter den Wolf auf, die neuen Fesseln zu versuchen, denn zwingen konnten sie ihn nicht, da sie kein Recht dazu hatten, weil er bisher nichts Böses gethan hatte. „Versuche, ob du diese Fessel sprengen kannst, um uns deine Stärke zu zeigen; denn wir selbst vermochten nicht, die Fessel zu sprengen. Laß sehn, ob du stärker bist als wir"!

Die Götter wollten die Eitelkeit des Wolfes anreizen, aber er fand die Zumuthung, sich in unzerreißbare Fesseln zu stecken, sehr bedenklich. Indessen war er eitel genug, eine Gelegenheit zu benutzen, um seine Stärke zu zeigen; auch wollte er nicht feig erscheinen, deshalb

Digitized by Google

war er bereit, das Verlangte zu thun, wenn ihm ein Gott zum Beweise, daß man ihn nicht überlisten und hintergehen wolle, die Hand in den Rachen lege, während man ihn fessele und er seine Kraft versuche. Kein Gott wollte das Wagniß unternehmen, und der Wolf wäre ungefesselt geblieben, wenn sich nicht Tyr erboten hätte, die Hand zum Pfande zu setzen. Nun ließ sich Fenrir fesseln. Dann reckte und streckte, krümmte und wand er sich, aber die Fessel hielt ihn unzerreißbar umschnürt. Die Götter lachten, als sie den Wolf überlistet sahen, dieser aber biß im Zorn dem Tyr die Hand ab, welcher seitdem einhandig blieb.

Nun befestigten die Götter die Enden der Fessel, der Gelgia, am Felsen Giöll tief im Erdengrund, und beschwerten diesen Felsblock durch den noch schwererern, tiefer in den Boden reichenden Felsen Thwiti. Der Wolf tobte, schäumte vor Wuth, heulte schauerlich und biß grimmig um sich, aber die Götter steckten ihm ein aufrechtstehendes Schwert, den Bann Vargus, welcher Friedensbrecher traf, in den Rachen, wo es sich mit beiden Enden einbohrte und den Rachen offen hielt. Der Wolf heulte graunhaft vor Wuth, schwarzer Geifer floß ihm in solcher Menge aus dem Rachen, daß er den Fluß Wan bildete, aber alle sein Toben war vergeblich. Erst am Ende der Welt reißt er sich los, um am großen Endkampfe Theil zu nehmen. Dann verschlingt er den Wodan, worauf Widar auf ihn eindringt und ihm den Rachen auseinander reißt.

Ein gleiches Schicksal der Fesselung traf endlich auch den Loki, der sich in seinen eigenen bösen Anschlägen und Listen so verstrickt und verwickelt hatte, daß sie für ihn zu Fesseln wurden. Nachdem Loki viel des Unheils angestiftet hatte, merkte er wohl, daß sein Bleibens unter den Göttern nicht mehr sein könne, die ihn endlich vor Gericht zu stellen gedachten. Er floh auf einen Berg und baute sich dort ein Haus, welches nach jeder Himmelsgegend ein Fenster hatte, so daß er nach allen Seiten Umschau halten und sich vor Ueberfall sichern konnte. Wollte er der Nahrung nachgehn, so verwandelte er sich in einen Lachs und barg sich im Kessel eines Wasserfalles, auf dessen Grund man nicht sehen konnte. Sein böses Gewissen ließ ihn aber nicht zur Ruhe kommen, denn er befürchtete, daß man ihn suchen und zur Gerichtsstätte abholen werde. Um die Sucher

Digitized by Google

aufzuhalten und zu verstricken, machte er aus Hauf ein kunstvolles Maschennetz, in welches seine Verfolger fallen sollten.

Allvater hatte vom Hochsitze aus den Flüchtling und sein Haus gesehn, weshalb eines Tages Götter erschienen, um ihn gefangen zu nehmen. Als Loki sie kommen sah, warf er das fertige Netz ins Feuer und sprang in den Wasserfall. Wie nun die Götter in das Haus traten, fanden sie den Gesuchten nicht, sahen aber Reste des Netzes, welches nicht ganz verbrannt war. Da sprach Kvasir, der Klügste von ihnen: Dies ist ein Werkzeug, um Fische zu fangen, laßt uns auch ein solches machen, und es im Wasserfalle auswerfen; dort werden wir den Loki finden! Die Götter machten ein Netz und warfen es im Wasserfalle aus. Loki hatte sich in seiner eigenen List verstrickt und durch sein Netz die Götter zum Wasserfall herbeigelockt.

Zweimal entging Loki dem ausgeworfenen Netze. Das eine Mal drückte er sich zwischen Steinen an den Boden, so daß das Netz über ihn hinging, und als die Götter diesen Fehler bemerkten und das Netz tiefer versenkten, sprang er über dasselbe und eilte in den Wasserfall zurück. Die Götter hatten dies bemerkt und kehrten mit dem Netze zum Wasserfalle zurück, ja Thor wadete mitten in den Fluß, um den Lachs mit Händen zu greifen, wenn er wieder über das Netz springe. Als nun Loki diese List wieder anwandte, ergriff ihn Thor mitten am Leibe. Der Lachs wand sich und entschlüpfte der Hand Thor's; doch am Schwanze hielt ihn dieser fest und ließ ihn nicht los. Seitdem hat der Lachs ein dünnes Körperende und ist hinten spitz.

Die Götter führten den Loki nun zur Dingstätte, hielten Gericht und erklärten ihn als Verräther für friedlos. Sie brachten ihn in eine Felsenhöhle, vor welche sie drei Riffe neben einander aufstellten. Dann verwandelten sie Loki's Söhne, Wali und Nari, in Wölfe, von denen Wali den Bruder zerriß. Mit den Därmen desselben banden sie Loki an den Riffen fest, sodaß ihm eines unter der Schulter, das zweite unter den Lenden, das dritte unter den Knien stand. Nun trat Skadi heran und hing einen Giftwurm so über Loki auf, daß der Giftschaum dem Gefesselten ins Gesicht träufelte. Zwar fing Sigyn, Loki's Gemahlin, das Gift in einem Becken auf, aber wenn dasselbe voll ist und ausgegossen wird, fallen dem Loki die heißen Gifttropfen ins Gesicht, die ihm heftige Schmerzen verursachen. Da

Digitized by Google

krümmt und windet er sich so gewaltig, daß die ganze Erde erzittert, was man Erdbeben nennt, wobei er das Meer heftig aufwallen und aufbäumen macht. Gestraft ward Loki aber vorzugsweise wegen der frechen Reden, die er bei Aegir's Festmahle geführt hatte. Gefesselt liegt er bis zur Götterdämmerung; dann kommt er los und führt die Feuerriesen des Südens zum Kampfe herbei.

Die Urgottheiten des Wassers und Feuers.

Loki gehört zu den Urgöttern, denn er bedeutet ursprünglich das Feuer und die Wärme, ist ein Unterweltsgott und Beherrscher dieser Leben verzehrenden und Leben erzeugenden Welt, denn die Wärme und das Feuer beleben, aber die Lohe verzehrt auch und vernichtet. Als Milch gebende Kuh, d. h. als die in die Erdrinde eingedrungene Sonnenwärme weilt er acht Jahre (Monate) unter der Erde und trägt als Hecht auch in das Wasser die belebende Wärme und das geistig anregende Licht. Im Verein mit Odin und Hönir nahm er Theil an der Schöpfung des Menschen, wie bereits erzählt ist. Seine Brüder hießen Vileistr und Helblindi, da aber Odin auch Vileistr genannt wird und Hönir auch Helblindi heißt, so würde Loki der dritte Bruder der Urgötter sein, welche wieder den drei Riesenbrüdern Kari, Hler und Logi entsprechen.

Die Elemente werden als Riesen dargestellt, und diese verklären sich zum Theil zu Göttern. Loki behielt vorwiegend seine Riesennatur bei, daher freut er sich der Zerstörung und Vernichtung. Das Feuer erscheint in ihm als die tückische, boshafte Macht, das anfangs wohlthut und erfreut durch seine Wärme, aber auch Alles verzehrt, was es ergreift. Selbst die Erde wird durch Surtur's Flammen vernichtet. Loki ward also Unheilstifter als Lohe, und als Lüge Verführer zum Bösen, Peiniger der Bösen und Fürst der Feuerhölle. Die wohlthätigen Wirkungen des Lichts und der Wärme wurden Baldur, Fro, Thor u. s. w. übertragen, und Loki blieb nur die aufzehrende Kraft des Feuers.

Digitized by Google

Die drei Urgottheiten waren Wasser (Oegir oder Hler), Luft (Kari) und Logi (Feuer). Hler ward auf der Insel Hlesey (Läſſöe im Kattegat) geboren als Sohn des Forniot, d. h. des alten Riesen und Bruder des Kari und Logi. Dagegen sind Odin, Hönir und Lodhr die drei Urgötter. Logi als Naturkraft des Feuers ward in die Unterwelt verwiesen, wo sich ja der Heerd der verheerenden vulkanischen Feuer befindet, wie Gott in der christlichen Sage den Teufel in die Hölle verweist und aus Lothr eben Lohe und Höllenpfuhl ward.

In Sprichwörtern hat sich diese Urbedeutung Loki's erhalten. Wenn die Sonne Wasser zieht, sagte man: Loki trinkt Wasser. Für „Loki säet seinen Haber" sagen wir „der Teufel säet Unkraut". Irrwisch nannte man Lokisgeruch. Knisterte das Feuer, so hieß es: Loki giebt seinen Kindern Schläge; schwebten Dünste in der Sonnenhitze über der Erde, so sagte man: Loki treibt seine Geißen aus, und das Mausern der Vögel hieß „unter Loki's Egge gehn".

Loki als Vernichter hatte zu Söhnen gleichfalls verschlingende Ungeheuer; Managarmr verschlang den Mond; nachdem er sich von den Fesseln losgerissen hatte, und daher sagen wir noch, wenn plötzlich eine unheilvolle Verwirrung eintritt: der Teufel ist los! der Teufel ist freigelassen! Von drohendem Unglück sagt der Franzose: dieu garde la lune des loupes, d. h. es ereignet sich erst, wenn die Zähne des Wolfs den Mond erreichen. In der Thierfabel steigt der Wolf in den Brunnen, um den Mond zu verschlingen, den er für einen Käse hält. Wie die Westgermanen den Sonnabend als Wochenendiger nach dem Saturn benannten, so hieß er bei den Nordgermanen Lokitag.

Auch Aegir oder Oegir hat, obschon er mit den Asen freundlichen Verkehr unterhält, doch manches Grausenhafte von seiner ursprünglichen Bedeutung als verschlingendes Meer beibehalten. Sein Name bedeutet Schauer- und Grausenerreger, womit man auch das Meer bezeichnete. Einen grausenerregenden Helm trug Fafnir, wenn er auf dem Golde lag; auch der fürchterliche, erstarren machende Schlangenblick, den niemand aushalten kann, ward Grausenerreger genannt. Die Sage kennt daher viele Egi- oder Agihelme, und da der Helm wie eine Gesichtslarve aussah, die man Grim nannte, so hieß der zauberkräftige Helm von Ecke, Otnit und Dietrich Hildegrim oder Hildegrin. Kriemhilt war die mit dem Schreckenshelm gerüstete Walkyre und Grimhelm

Digitized by Google

der durch das Eberbild erschreckende Helm. Das von Zwergen geschmiedete graunvolle Schwert hieß Eckisax, die Eider als Grenzfluß zwischen Sachsen und Normannen bedeutet die schreckhafte Thür des Meeres oder furchtbarer Eingang ins Meer. Oegir als Wiedergeburt des Urgottes Kari erscheint in der Sage als Ecke wieder, wie das anderwärts angegeben ist.

Göttinnen.

Die Germanen erwiesen bekanntlich den Frauen große Verehrung und schrieben ihnen namentlich die Gabe der Weissagung zu. Im Hause galt die Frau als vollberechtigte Herrin. Diese Grundansicht trugen sie auch auf ihre Göttinnen über. Während die Götter die belebende, anregende Kraft der Luft (Licht, Sturm, Gewitter, Wärme) darstellen, bezeichnen die Göttinnen die schaffende Kraft der Natur und die besänftigenden, still wirkenden Mächte des häuslichen Lebens. Als später die Götter diese ursprüngliche Bedeutung verloren und Schirmer der sittlichen Weltgesetze wurden, vergegenwärtigten die Göttinnen vorzugsweise die Lebenserscheinungen der Erde zu den verschiedenen Jahreszeiten sowie die Tugenden des Familienlebens. Sie spenden Früchte und Quellen, schirmen Ehen, warten der Kinder und sammeln um sich die Todten, die ja der Erde anvertraut wurden, da der Frau vorzugsweise die Pflege des Familiengeistes zufiel. Man betrachtete sie als Vorbilder der Hausfrauen, denen das Spinnen und Weben zukommt, die des Heerdfeuers, des Feld- und Gartenbaues zu pflegen haben. Doch sollten ihnen auch herzhafter Muth, kühne Entschlossenheit und tiefe Leidenschaft nicht fehlen. Die kriegerische Frouwa theilte sich mit Wodan in die Todten, Frigg reichte den Helden der Walhalla den Becher des Willkommens, Nornen und Walkyren zogen mit hinaus in Krieg und Schlachtgetümmel und stürmten als gepanzerte Kriegerinnen dahin auf schnellen Schlachtrossen. Die Hauptgöttinnen aber schirmten und überwachten das häusliche Leben und dessen stille Tugenden, durchzogen segenspendend das Land, kehrten freundlich in den Bauernhöfen ein und brachten Ruhe und

Digitized by Google

Frieden ins Land wie in die Familie. Von diesem stillen Wirkungskreise am Heerde ließen sich daher wenig Mythen dichten.

Viele Göttinnen sind dem Gedächtniß des Volkes entschwunden, von andern wird nur der Name erwähnt, noch andre scheinen keltischen Ursprunges zu sein, oder ihrer wird nur noch in der Volkssage gedacht, oder sie sind gar nur Allegorien alter Dichter. Ja einige Göttinnen sehen einander so ähnlich, daß man vermuthet, dieselbe Gottheit wurde in verschiedenen Gegenden und unter einem andern Namen verehrt. Endlich haben sich die keltischen Feen in unsre Göttersage eingeschlichen, sind Göttinnen gar zu Hexen, ihre Tempelstätten zu Hexentanzplätzen geworden.

Manche Göttin kennen wir nur aus dem Monatsnamen, der von ihr herstammt. Nach der Spurke nannte man den Februar Sporkel und sagte bei den wilden Regenschauern dieses Monats: Spörkels Kathrin oder Esken schüttelt ihre neun und neunzig Röcke aus. Der Schlachtmonat im Spätherbst (Martinsfest) hieß nach der Goi der Goemonat. Sie selbst ward von Odins Enkel Hrolf (Ruhm, Glanz, Märzmonat) entführt und im Dovrefiall geheirathet. Der Ostara opferte man Maisträuße und Blumenkränze, buk Osterfladen und Osterkuchen, zündete Osterfeuer an und färbte Ostereier gelb und roth als Farben des Sonnenlichts. Dieser Frühlingsgöttin waren die gelben Frauenpantöffelchen und rothen Gertrudenkräuter geweiht. Sie galt für die Bringerin des aufstrahlenden Sonnenlichtes, welches Heil und Freude verbreitet. Man feierte ihr Fest unter Jubel und Lustbarkeit, und christliche Prediger mußten durch ein gespaßiges „Ostermärchen" von der Kanzel herab ihre Zuhörer erheitern, um das vorschriftsmäßige „Ostergelächter" hervorzurufen. Das Volk glaubte, wenn die Sonne am Ostersonntage aufgehe, mache sie drei Freudensprünge und halte einen Freudentanz. Wasser, am Ostermontage geschöpft, war heilkräftig, und am Ostermorgen ließen sich in den Felsenklüften und auf Bergen weiß gekleidete Jungfrauen sehn. Auf dem Osterstein bei Gambach spielten die Bauern der Umgegend bis in die neuste Zeit Sommer und Winter, indem sie sich durchprügelten, worauf dann die siegreiche Sommerpartei auf dem Steine tanzte und sich lustig machte. Bei den Angelsachsen hieß der März Rhedemonat, der April Eastremonat, woraus das deutsche Wort Ostermonat wurde.

Digitized by Google

Andre Göttinnen scheinen nur Allegorien zu sein. Syn (d. h. Abwehr und Wächterin der Hausthür) schirmte Gerechtigkeit, Wahrheit und Angeklagte, Wara wachte über das Halten der Verträge, Saga, später Frau Aventiure genannt, unterwies die Menschen in der Dichtkunst. Von der Gefion berichtet die Sage, daß sie mit vier Riesenochsen Seeland aus dem schwedischen Boden herauspflügte, worauf ein See die leere Stelle füllte. Ihr gehörten die jungfräulich sterbenden Mädchen an, und bei ihr legte man Eide ab. Sif, Thor's Gemahlin, war Vorsteherin des Friedens und der Verwandschaftspflicht (Sippe). Von der Riesin Gerda (Schutz, Umhegung) stammen Namen wie Hildegart, Irmengart, Liutgart u. s. w., und Folla oder Fulla (Segenspenderin) bewahrte als Dienerin der Frigga deren Kästchen mit den Kleinodien; sie war vielleicht der Vollmond, wie Sunna und Sindgund das Sonnengestirn bezeichnen. Die Räuberin Ran ertränkte Seefahrer im Meere; daher bedeutete „zur Ran fahren" so viel als zur See ertrinken, und „bei der Ran sitzen" soviel als ertrunken sein. Siöfn bezeichnet Zärtlichkeit der Liebe, Lofn Liebe, Hlin Schutz in Gefahr und Anlehnung und Snotra artige Geschwätzigkeit. Gna, die Botin Friggs, reitet durch Wasser und Luft auf dem Hufwerfer, den Schenkelrasch mit der Starkschweifigen erzeugte. Sie ritt so schnell und erschien so glänzend, daß selbst die Vanen verwundert ausriefen:

Was fliegt da, was fährt da,
Was lenkt durch die Luft?

Die Göttin Eisen oder Eise (vielleicht Isis) scheint die Schifffahrt beschirmt zu haben und mit der keltischen Nehalennia verwandt, die wie ihre Stellvertreterin Gertrud Patronin der Schiffer war, weshalb man ihr aus einem Glase von Schiffsform Minne trank.

Im suevischen Augsburg wurde eine Göttin Zisa verehrt von allem Volke. Sie glich in ihrem Wesen der Nerthus oder Isis, und ihr Fest (d. 28. September) war als Erntefest dem Spiele und der Freude gewidmet. Ihren hölzernen Tempel ließ man so lange stehen, bis er vor Alter zusammenbrach. Namen der alten Stadttheile und Hügel der Umgegend beweisen, daß hier zur Römerzeit ein großes Heiligthum muß gestanden haben.

Göttinnen zweifelhafter Herkunft sind Isis, Nehalennia, Herodias und Abundia. Auf römischen Inschriften werden die Göttinnen Tanfana

Digitized by Google

und Nehalennia genannt. Letztere besaß am Unterrhein viel Tempel, doch stand ihr Haupttempel auf der Insel Walchern. Sie war vielleicht keltischen Ursprungs und wohl gleichbedeutend mit der norddeutschen Nerthus, der süddeutschen Zisa (Isis) oder Holda. Ihr Bild zeigt eine stehende Frau mit einer Flügelhaube; Schultern und Brust bedeckt ein Mantelkragen, welcher von einer Agraffe zusammengehalten wird. Ein horchender Hund mit erhobenem Kopfe sitzt ihr zur Seite. Wird sie sitzend dargestellt, so trägt sie ein Obstkörbchen auf dem Schooße, ein andres steht ihr zur Seite, und ihre Füße ruhn auf einem Schiffskiel. Neben ihr stehn Palmen tragende und ein Tuch haltende Siegesgenien, oder sie führt ein Mädchen dem Priester vor dem Altare zu. Sie verlieh Fruchtbarkeit und Wohlhabenheit durch Handelsverkehr, weshalb Pflug und Schiff ihre Symbole waren. Man trank ihr Minne (in den Niederlanden als Getrudenminne lange noch üblich) aus einem schiffartigen Glase. Sie war Schützerin der Reisenden und Seefahrer, hielt durch die Luft ihren Umzug, gebot den Winden, förderte Feld- und Flachsbau, und ihre Opfertage feierte man als Volksfeste.

Tacitus erzählt, daß in Deutschland die Isis verehrt wurde, welche man zu Zeiten unter großem Menschenzulauf und Volksjubel zu Schiffe durch das Land führte. Wo sie anhielt, empfing man sie mit Freudengeschrei und Festlichkeit und tanzte bis in die Nacht hinein um das Schiff. Städten zeigte man die Ankunft vorher an, damit sie die Thore öffneten und die Bürger der Göttin festlich entgegen zogen. In den Niederlanden mußten später die wegen ihres Uebermuthes verhaßten Weber das Schiff an Seilen ziehen und bewachen, wofür sie diejenigen pfänden durften, welche dem Schiffe zu nahe traten. Verweigerte man die Aufnahme des Schiffes, was wohl eifrige Geistliche versuchten, so kam es gewöhnlich zu blutigem Kampfe; denn dieser Umzug erhielt sich bis tief in das Mittelalter hinein. Unverheirathete Mädchen mußten gleichfalls am Schiffe der Erdmutter ziehen, und noch im Jahre 1530 feierten die Schwaben diesen Frühlingsumzug, wobei sie einen schiffartigen Pflug gebrauchten.

Statt der Holda zog Herodias, die Mörderin des Täufers Johannes, an der Spitze des wilden Heeres und der Hexen dahin. Sie ward bei vielen Germanen verehrt, und die Legende erzählt

Digitized by Google

Folgendes. Sie war in Johannes verliebt, der sie aber abwies. Als sie später dessen abgehauenes Haupt küssen wollte, wich dasselbe zurück, fing heftig an zu blasen, und seitdem schwebt sie unstet dahingetrieben durch den leeren Raum der Luft. Nur von Mitternacht bis zum ersten Hahnruf darf sie auf Eichen oder Haselstauden rasten.

Von der Verehrung der ernährenden und gebährenden Mutter Erde (Ertha, Jörd, Nerthus), die von den Sueven angebetet wurde, erzählt Tacitus. Auf einer Insel (Rügen?) stand in einem heiligen Haine ihr stets verhüllter Wagen, den nur Priester berühren durften. Erkannte der Priester, daß die Göttin darin saß, so spannte er heilige Rinder vor und fuhr denselben verhüllt durch das Land. Mit tiefer Verehrung zog das Volk dem Wagen entgegen. Dann begannen frohe Festtage, man schmückte Häuser und Weilen, durch welche der Zug auf heiligem Wege (Helweg) ging; die Waffen ruhten, alles Eisen ward eingeschlossen, denn ungetrübt sollten Frieden und Freude herrschen. War der Umzug vollendet, so führte man den Wagen in den Hain zurück, wusch ihn und die Kleider der Göttin im heiligen See, in welchem man endlich die Sclaven ertränkte, welche die Arbeit verrichtet und das Heiligthum berührt hatten.

Noch lange blieb es Rechts- und Landesbrauch, im Lenz-, Herbst- und Pflugfrieden festzusetzen, welche Geräthschaften des Ackerbaues sollten angewendet werden, und in Schweden hielt Freyr, der Sohn des Niördhr, im Frühjahr auf verhülltem Wagen einen Umzug durchs Land, wobei er überall mit Gebeten und Festlichkeit empfangen wurde.

Die Nerthus, als Gemahlin des Niördhr, scheint im Wesen mit der Hel und Frigg gleichbedeutend gewesen zu sein. Hel (Hellia Hallja, Hel d. h. die Bergende, Heiligende) war eine Tochter Loki's und einer Riesin und stellte ursprünglich die im Erdinnern verborgene Lebenskraft, das von dort kommende Wachsthum dar. Sie sah halb schwarz, halb menschenfarbig aus, wohnte im Dunkel der Erde abwärts unter einer Wurzel des Weltbaumes als Ur-Lebenskraft. Im Erdinnersten, Nifflheim, stand ihr Hof mit seinen Sälen. Zu ihr fuhren die an Krankheit Gestorbenen, und was sie einmal ergriff, das gab sie nie wieder zurück. Sie ritt oder fuhr durchs Land, um die Todten abzuholen, weshalb wir noch sagen: der Tod holt oder ruft ihn ab. Erst im Mittelalter dichtete man von einer gefräßigen, unersättlichen

Digitized by Google

Hölle, von den Pforten und dem Abgrunde der Hölle, von deren gähnendem Rachen und ihren Qualen, indem man alttestamentliche Bilder auf urgermanische Vorstellungen übertrug.

Die Frigg als Tochter des uralten Erdgottes erhielt die grüne Erddecke von der Nanna von der Unterwelt aus zugesandt und verbarg ihre Schätze (Ernte und Obst) in einer Kiste (Berggrube). Zu ihren Kostbarkeiten gehörte ihr Schuh; denn es war Sitte, daß der Bräutigam der Braut einen Schuh anzog oder überreichte als Zeichen, daß sie in seine Gewalt übergehe, und wer einen Andern an Kindes Statt annahm, ließ denselben in seinen Schuh treten. Nach ihr nannte man in Schweden den Orionsgürtel am Himmel Frigg's Spinnrocken. Folla, als Frigg's Dienerin, spendete die Sommerfrüchte des Obstes, Jördh heiligte als Hlodyn (Hludana) das Heerdfeuer. Diese Hlodyn oder Fiörgyn, Thor's Mutter, schirmte nämlich den häuslichen Heerd und die Feuerstätte als Sammelplatz der Familie. Rindr hieß die winterliche Erdrinde, und Sif war die fruchtspendende Herbstgöttin gleich der Holda, und in den Niederlanden sehr verehrt. Ihr Bild trug im schönen Haupthaar einen Blumenkranz, in der linken Hand eine Traube und grüne Blätter, in der rechten einen Apfel; denn sie verlieh Feldern und Bäumen Fruchtbarkeit, indem sie Regen und Schnee herbeifü rte, um die Erde zu tränken. Man opferte ihr Rosen und Aepfel, hielt festliche Umzüge, wobei das Volk in Menge herzuströmte und der Priester im Wagen fuhr. Die Legende erzählt oft von Marieneichen, wo man alte Marienbilder fand, und diese beziehen sich auf alte Tempelstätten der Sif und ihres Gemahles Thor.

Idun spendete das frische Sommergrün, und die vielgeschäftige Freyja scheint gleichfalls wie Frigg, wozu der ähnliche Klang des Namens verleitete, die Nerthus vertreten zu haben, denn sie trug den Mond oder Wiesengrün als Halsschmuck, worüber die Erklärer noch nicht einig sind. Loki drang in ihre Kammer, um ihr den Schmuck zu rauben, doch Heimdall nahm ihm die Beute wieder ab. Vielleicht bedeutet dieser Kampf den ab- und zunehmenden Mond. Auch die Hilde der Sage suchte Vater und Bräutigam durch ein angebotenes Halsband zu versöhnen, und da dies nicht gelang, reizte sie dieselben zu nie endendem Kampfe an.

Digitized by Google

Allverehrt war also die ernährende, in Schönheit prangende Nerthus oder Mutter Erde. In den einzelnen Jahreszeiten trug sie stets ein andres Gewand und auch wohl einen andern Namen als Frühlings-, Sommer-, Herbst- und Wintererde. Jörd erscheint daher bald als Odin's Gemahlin und Thor's Mutter, bald als seine Tochter, und die Rindr als aufthauende Erdrinde gebar den Frühlingsgott Wali oder Vali. Als ackerbefruchtende Göttin verehrte man Herke oder Harke. Sagenbekannt, verschieden benannt und daher oft verwechselt sind Holda (Hulda, Holla, Frau Holle), Berchta (Perahta, Berchta, Bertha), Frigg, Freyja oder Frouwa.

Da aber auch Wodan und Donar im Wagen durchs Land zogen, um Fruchtbarkeit und Regen zu spenden, so übertrug man auch auf sie die Opfer, die der Nerthus bestimmt waren. Man ließ beim Mähen des Getreides Büschel von Halmen stehn, band Blumen dazwischen, stellte sich nach vollbrachter Arbeit um diese Büschel, faßte die Roggenähren an und sang dreimal:

Fru Gaue (Herr Wodan), habet eur Fuder!
Dieses Jahr auf dem Wagen,
Das andre Jahr auf der Karre.

In andern Gegenden nannte man diesen stehen gebliebenen Büschel Frau Godentheils-Strauß, da er ihren Antheil an der Ernte bezeichnete. Man entstellte Fro (Herr) Wodan in Frau Gode oder Gaue, Erda in Frau Herka, Harka, Helche (Holda), die in den zwölf Nächten durch das Land fliegen, dasselbe fürs nächste Jahr mit Zeugungskraft versehen, es aufs neue durch Segnen befruchten und daher die Fülle irdischer Güter verleihen. Bis zum Dreikönigstag müssen die Mägde aber auch den Rocken abspinnen, sonst zerkratzt sie Harke oder besudelt den Rocken.

Lassen wir nun die Mythen der Hauptgöttinnen Frigg, Holda, Freyja, Bertha folgen!

Odin's Gemahlin war Frigg, von den Longobarden Frea, von andern Germanen Fria, Frigga, Fru Freke genannt, denn das Wort bedeutete die Freie, Schöne, Liebenswürdige, die gebietende Hausfrau. Um sich Schmuck zu schaffen, schabte sie von ihres Gemahles Bildsäulen das Gold ab. Sie saß mit auf dem Hochsitz, kannte das Schicksal aller Menschen, nahm Eide ab, ließ durch Dienerinnen ihre

Digitized by Google

Gebote ausführen, stand den Ehen und dem Hauswesen vor. Freyja dagegen, Freyr's Schwester und Gemahlin (Frouwa, Fruwa, Frowa, Frau) hieß die frohe, erfreuende, liebe, gnädige Herrin und nach ihr benannte man den Freitag, der aber auch Friatag sein kann. Sie war eine allverehrte Göttin, schützte die Liebenden und war zuerst mit dem Menschen Odr verheirathet. Dieser verließ sie aber, und sie durchwanderte, goldene Thränen vergießend, die ganze Welt als Syritha. Sie war so schön und reizend, daß sie Perlen und Blumen lächelte. Doch besaß sie auch kriegerischen Sinn, denn auf einem mit Katzen bespannten Wagen fuhr sie aufs Schlachtfeld und theilte sich mit Odin in die Gefallenen. Sie nahm die Todten aus dem Volke in ihre Halle Sessrymnir (Sitzräumige) auf und die Frauenseelen in ihr Schloß Volkwangr. Wegen ihrer Theilnahme am Kampf hieß sie Valfreyja und war Oberhaupt der Walkyren. Ihr ward Minne getrunken, wie der heiligen Gertrud, welche die Seelen in der ersten Nacht nach dem Tode beherbergt. Ihr Halsschmuck Brising zersprang einst, als sie zornig ward.

Mehr wissen wir von diesen Göttinnen nicht, die oft wegen der Aehnlichkeit der Namen verwechselt wurden. Geistliche nannten die Holda auch Diana. Nach einer Frau Hulde oder Berelde nannte man die Milchstraße Frau Hildenstraße. Auch vertritt Fulla oder Domina Abundia, woraus die Franzosen Dame Habonde machten, die Holda, da sie Gedeihen und Ueberfluß verleiht und Nachts als Opfer Speise und Trank erhält. Im Märchen und Volksglauben hat sich die Holda erhalten, die man in Süddeutschland Berchta nannte, denn man erzählte von Beiden dieselben Geschichten und beschrieb sie als gleich gestaltet. Vielleicht bezeichnet Holda nur eine bestimmte Thätigkeit der Frigg. Ihr Name bedeutet das milde, freundliche göttliche Wesen. Wir besitzen noch das Wort hold und bezeichnen das Häßliche, Boshafte mit Unhold, wogegen die freundlichen Hausgeister die Holden und die Wassernixen die Wasserholden hießen, um zu bezeichnen, daß sie freundliche göttliche Wesen sind.

Holda sendet den Schnee, wohnt in Seen und Brunnen, wo sie um sich auf grüner Wiese die ungeborenen Kinder (Heimchen d. h. Seelen) sammelt, ihnen Brei reicht und mit ihnen spielt. Aus dem Brunnen holt sie der Storch als Götterbote, eigentlich ein verzauberter

Digitized by Google

Mensch. Mittags konnte man sie als weiße Frau sehn, die sich badete und dann verschwand. Zuweilen ist die weiße Frau aber nur eine weissagende Fee oder eine verzauberte Prinzessin, die auf Erlösung harrt. Bedeutet sie die Nerthus als Nährkraft der Erde, so erscheint diese im Wasser als dem Ursprunge der belebten Schöpfung, es verschwindet aber, da es von der Erde aufgesogen wird. Wenn die Sonne schien, sagte man: Holla kämmt ihr Haar, bei Schneefall klopft sie ihre Betten aus oder rupft die Gänse; zeigen sich kleine Wolken am Himmel, so treibt Holla ihre Gänseheerde aus.

Am meisten bekannt ist sie durch ihre Umzüge, die sie zur Zeit der zwölf Nächte und zu Fastnachten zu Wagen durch das Land hielt, um demselben Fruchtbarkeit zu bringen, die Menschen zu häuslicher Arbeit anzuhalten. Erlitt sie auf dem Umzug mit ihrem Wagen einen Unfall, so belohnte sie den, welcher ihr half, durch die beim Ausbessern ausgefallenen Späne, die in der Wohnung sich in Goldstücke verwandelten. Weil sie des Flachsbaues pflegte, so erschien sie als unermüdliche Spinnerin und verlangte, daß die Mägde binnen einer gewissen Zeit die Spule voll Garn gesponnen hatten. Kecken Fragern und Trotzigen gab sie Spindeln, die in kurzer Zeit mußten vollgesponnen sein. Fleißigen schenkte sie Spindeln und spann ihnen des Nachts die Spule voll. An Feiertagen sollte aber die Arbeit ruhen. In Skandinavien heißen die Berggeister Huldrefolk, und in den Wäldern wohnte eine grau gekleidete Frau Huldra, die, den Melkeimer in der Hand, vor der Heerde einherging und ungetaufte Kinder forttrug. Auf Weideplätzen mischte sie sich gern in den Tanz der Hirten, trug dann ein blaues Kleid und einen weißen Schleier und suchte den Fischschwanz zu verbergen, in den sie endete. Späteres Mißverständniß machte sie zur Führerin der Hexen, so daß Hollefahren soviel als Hexenfahrt bedeutete, machte sie zum Schrecken der Kinder, indem man sie als alte Hexe mit langen Zähnen oder als langnasige, häßliche Alte mit verworrenem Haar schilderte. Wer unordentlich gekämmtes wirres Haar trug, von dem sagte man, er ist mit der Holla gefahren. In der Altmark erscheint an der Stelle der Holda die Frau Harke, im Vogtlande die Werre, in Luzern die Sträggeli; Stempe straft ungezogene Kinder, und Wanne Thekla bringt in den Niederlanden wüstes, ungestümes Wetter.

Digitized by Google

Die deutsche Holda förderte das Spinnen und den Ackerbau, denn sie untersuchte alle Jahre Spindeln und Pflüge, die nordische Hulle dagegen die Milch- und Viehwirthschaft. Faule Spinnerinnen straft sie mit den Worten: So manches Haar, so manches böse Jahr! fleißige dagegen segnet sie mit: manches Haar, manches gute Jahr! Die süddeutsche Berchta (Berchte, Perahta, Berta), welche die Holda bezeichnete, kehrte im Märchen die graunhafte Seite heraus, ward boshaftes Gespenst, welches gern Schrecken erregte und Schaden anstiftete. Auch sie verlangt fleißiges Spinnen, und an ihrem Festtage muß man Brei und Fische essen, die man in Thüringen durch Knödel und Heringe ersetzt. Ißt man andre Speisen, so schneidet sie dem Sünder den Leib auf, füllt ihn mit Heckerling, näht ihn mit einer Pflugschaar statt einer Nadel wieder zu und bedient sich einer Eisenkette statt des Zwirnes. Auch sie läßt leere Spulen in kurzer Zeit mit Garn bespinnen und straft Träge empfindlich. Eine fleißige Spinnerin spann trotz der Warnungen ihrer Kinder am Festtage, indem sie sagte: Perchta bringt mir keine Hemden, ich muß sie selbst spinnen! Siehe da ward das Fenster aufgeschoben, Perchta schaute ernsten Blickes herein und warf leere Spindeln in die Stube mit den Worten: In der Stunde müssen sie vollgesponnen sein. Die Spinnerin spann etwas auf jede Spule und warf alle in den Bach. Uebrigens scheint Perchta keltischen Ursprungs zu sein, weshalb die französische Sage ihrer oft gedenkt.

Perchta gilt auch als Königin der Heimchen (Wichtelmännchen), welche Felder und Fluren bewässern müssen, während sie selbst unter der Erde ackert. Sind die Landleute undankbar, so verläßt sie das Land mit ihren Heimchen, die oft bitterlich weinen und klagen, wenn sie eine schöne Gegend verlassen müssen. Dann setzt sie mit ihrer Schaar auf Fähren über die Flüsse, wobei die Kleinen ihr dann Pflug, Egge, Walze, Sense und andres Ackergeräth nachschleppen. Sie selbst erscheint als große, hehre Frau und bezahlt den Fährmann mit Spänen, die zu Gold werden. Doch fährt sie auch auf einem Wagen mit den Heimchen durchs Land wie Holda mit Kindern. Als ein Bauermädchen über einen solchen Zug lachte, blies Perchta sie an, und das Mädchen erblindete. Dasselbe setzte sich nun als Bettlerin an die Straße und bettelte die Perchta an, als sie im nächsten Jahre desselben Weges

Digitized by Google

kam. Die Göttin hatte Mitleid und gab durch Anblasen dem Mädchen die Sehkraft wieder. Auch die lange Nase hat Perchta, und der gefürchteten Perchtel zu Ehren hält man in den Alpen das Perchtenlaufen, Perchtelspringen, indem die erwachsene Jugend durch das Thal hüpft und springt. In der Schweiz sind ihr an einem bestimmten Winterabende Lustbarkeiten gewidmet, was man das Berchteln oder Bechteln nennt. In Frankreich und Italien sagt man, um alte Zeiten zu bezeichnen: damals als Bertha spann, und Karls d. Gr. Mutter ist als Bertha die Spinnerin eine Sagenfigur geworden, der man auch einen Schwanenfuß beilegte und sie Bertha mit dem großen Fuß nannte.

Da wir die Sagen von der Gerda, Iduna, Sif u. s. w. erzählen werden, so fügen wir hier zum Schluß die sinnige Sage von der Skadhi (Skadi) hinzu.

Als die Asen den Riesen Thiassi getödtet hatten, verlangte dessen Tochter Skadhi Buße. Die Götter erlaubten der wild durchs Eisgebirge tobenden Riesin, sich einen Gott zum Gemahl auszusuchen, doch durfte sie blos die Füße ansehn. Sie wählte den Schönfüßigsten, den sie für den Baldur hielt, und sich bitter getäuscht fühlte, als man ihr den milden Meergott Niördhr als Auserwählten übergab, der an der Schiffsstätte Noatun wohnte. Bei ihm wollte sie nicht verweilen, da es ihr am Strande zu warm und geräuschvoll war. Sie klagte:

Nicht schlafen kann ich am Ufer der See
Vor der Vögel Singen,
Es weckt mich vom Wasser kommend
Jeden Morgen die Möve.

Dem Niördhr dagegen gefiel es in dem eisigen, sturmdurchtobten Gebirgslande der Riesin nicht; daher antwortete er:

Das Heulen der Wölfe dünkt mich widrig
Gegen der Schwäne Singen.

Endlich einigte sich das Ehepaar dahin, daß es neun Monate im Riesenlande und drei Monate am Meeresstrande wohnen wollte, so lange nämlich am lauen Seegestade der Sommer dauert.

Skadhi hatte sich aber auch ausbedungen, daß man sie, die kalt und hart war als die Frost-Erde, zum Lachen bringe. Dies gelang Loki, dem Frühlingswinde, der ihr derbe Scherze und Witze vormachte,

Digitized by Google

d. h. Eis und Schnee schmolz, daß sie in Lachen ausbrach, worauf sofort auf der Erde Blumen und Bäume blühten. Niördhr, der uralte Sommergott und Gemahl der Nerthus, sorgte für Wein- und Ackerbau, verlieh Wohlstand, Ernte, förderte Schifffahrt und Fischfang, beherrschte Wind und Meer und bändigte das Feuer. Die Seefahrer und Fischer verehrten ihn als Schirmer, Bringer des Fahrwindes und Spender der Fischereibeute. Denn er machte das Meer schiffbar und pflegte der Seethiere. Das schiffbare Meer nannte man Niördhr, das stürmische dagegen Oegir, welches Schiffe und Menschen verschlang.

Als Vanengott und Gemahl der Nerthus ward er Vater des Freyr und der Freyja. Doch ging sein Amt nach und nach auf die Asen über, und auch der Skadhi wird weiter nicht gedacht. Märchen und Legenden scheinen sie unter die Lichtelfen gerechnet zu haben, da es viele Erzählungen giebt, zu welchen Skadhi's Bräutigamswahl das Vorbild gab. An Niördhr's Wirken nahm Skadhi keinen Antheil; doch kamen zur Sommerzeit die Bergbewohner an die Küste, um dort ihre Felle u. s. w. gegen Seeerzeugnisse zu vertauschen.

Die Erdmutter oder die Große Mutter.

Die frommen Germanen beobachteten dankbaren Herzens, wie alljährlich der Erdboden grünte und Früchte trug, von denen sich Menschen und Thiere nährten, wie Quellen aus dem Boden, Bäche aus den Bergen rannen, um Durstige zu tränken, Wiesen und Felder zu wässern, und wie er des Vorrathes so viel bot, daß die Geschöpfe auch den langen Winter über zu leben hatten. Aus der Erdrinde kam und wuchs die Fülle des Segens, unter ihr mußten also die Urquellen des Lebens liegen. Dort wurden die heilenden Quellen geboren, dort weilten die kunstfertigen Zwerge, dort unten saßen die schicksalspinnenden Nornen und zauberkundigen Feen. Wenn im Herbst und Winter Feld und Wald abstarben und verödeten, wilde Winde von den Bergen niederrauschten, von den Bäumen den Blätterschmuck rafften und die Bäche zu Krystall erstarrten, da hielten die Götter Umzug, trat gewissermaßen eine Pause im Leben der Erde ein. Ent-

Digitized by Google

führt waren die Spenderinnen der Feldfrüchte, der Feldblumen und des Wiesengrüns, die Sif, Iduna, Gerda, hinab in die Unterwelt geschleppt, in ihre uralte Heimat. Selbst die Wärme schwand aus der Luft, (dem Thor kam der Hammer abhanden), die Sonne blieb aus oder stand wie todtenbleich und kraftlos am Himmel. Ein allgemeiner Tod schien Alles dahinzuraffen, alles Leben auszulöschen. Doch siehe, das Leben kehrte erneut und verjüngt aus dem Schooße der Mutter Erde zurück, es hatte nur geschlummert und war mit dem Frühlinge erwacht.

Die Wunder und Räthsel des Lebens bargen sich also unter der Erddecke, befanden sich im Besitz der Erdmutter; von welcher allein die ewig wirkende Lebens- und Gestaltungskraft ausströmte. Im Dunkeln weilt das Geheimniß des Lebens, im Dunkeln wirken die Schicksalsmächte. Die Große Mutter erschien daher allen germanischen Stämmen besonders verehrungswürdig, doch gab jeder Stamm der Lebensspenderin einen eigenthümlichen Namen, was uns Spätlebende irre führt. Viele hielten die Hel, die Herrscherin in der Unterwelt, für die Erd- und Lebensmutter. Aus der Verwesung ersteht ja neues Leben, und der Tod gebiert aus sich frische Lebenselemente. Aus Erdenstoff ist der Mensch geschaffen, zu ihm kehrt er zurück, aber in unterirdischen Brunnen und Seewiesen weilen auch die Kinderseelen, ehe sie Menschengestalt annehmen, in die Unterwelt stieg Baldur hinab, um von ihr aus zur verjüngten Erde emporzusteigen, und beim großen Weltkampfe ward die Unterwelt nicht zerstört, dorthin flüchtete sich vielmehr das Leben.

Die verborgen wirkende Mutter alles Lebens war die milde Göttin Hel, dem Namen nach an Heil und heilig erinnernd. Sie gleicht ganz der segenspendenden Erdmutter Nerthus, die im Schooße der Erde bei den Urmächten der Lebenserhaltung wohnte und dort Segen und Fruchtbarkeit wirkte. Erschien sie auf der Oberwelt, so trug sie ein weißes oder schwarzes Kleid; je nachdem sie Leben gab oder zurücknahm. Ihr Name bedeutet sinnig die verborgene und zugleich schirmende Gottheit. Man nannte daher auch die schützende Kopfbedeckung Helm und den schützenden Krieger Helden. Erst später malten Dichter, denen das Wesen der Hel unverständlich war, das Reich der Hel zu einem Schreckensorte aus, wenn sie sangen: Ihr

Digitized by Google

Saal heißt Elend, ihre Schüssel Hunger, ihr Messer Gier, ihr Knecht Träg, ihre Magd Langsamkeit, ihre Schwelle Einsturz, ihr Bett Bekümmerniß, ihr Vorhang drohendes Unheil. An der Brücke des Grenzstromes saß eine Riesin als der Seelenkampf des bösen Gewissens, denn diese hielt den Seelen vor, was sie auf Erden Böses gethan haben, und bestimmte dann deren Strafe, wogegen sie den Guten Lohn zuwies. Der bergende Helm ward in späterer Sage zur unsichtbar machenden Tarnkappe.

Da in der Unterwelt das Todte wieder lebendig wird, die von der Oberwelt Geschiedenen fortleben und auch wohl zur Oberwelt zurückkehren, so bildete sich die Vorstellung von Erlösung aus Grab und Strafort. Sagen und Märchen erzählen daher, wie unselige Geister, die auf Erlösung harren, an gewissen Orten erscheinen und um Erlösung bitten. Ihr dunkles Gewand wird dann um so heller, je näher die Erlösung ihnen rückt.

Nach uraltem Glauben war Hel die Gemahlin Wodans, dem sie den schweigsamen Widar gebar. Als Jördh war sie die allgoldene Mutter Donars, und dieser Name lebt in dem der Gertrud fort. Ihre Mutter, das formenreiche Leben der Urstoffe, hatte neunhundert Köpfe, und ward von der christlichen Sage in des Teufels Großmutter umgewandelt. Bei den Sueven, dem mächtigsten deutschen Volke, wurde sie als Erdmutter Nerthus verehrt. Dagegen stellen andre Sagen sie als Meeresgöttin Ran dar, welche Seefahrer in Netzen fängt und auf den Meeresboden niederzieht. Nach dem Volksglauben reitet Hel zur Zeit der Pest auf dreibeinigem Pferde durchs Land, und die Volkssage läßt sie als schwarze Grete auf weißem Roß dahinreiten, begleitet von zwei weißen Geistern, und Thaten vollbringen, die an Gridh erinnern, die dem Thor Stab und Eisenhandschuhe lieh.

Da ihr der wühlende Eber heilig war, so setzte man ein Eberbild auf den Helm, wie es besonders bei den Angelsachsen Sitte war, da er schützen und den Feind erschrecken sollte, wie das gegen den Schild gesungene Kriegslied. Man nannte daher den Wolf in der Fabel Schreckenslarve (Isengrim), denn unter Larve verstand man einen gefeiten Helm.

Mit den Sueven scheint die Verehrung der Erdmutter sich über alle germanischen Stämme verbreitet zu haben, von den Aestyern der

Digitized by Google

Ostsee bis zu den Longobarden Italiens, den Markomannen in Böhmen, Mähren, Niederösterreich und Westungarn. Da die Sueven lange Zeit Küstenanwohner waren, so mag es auch kommen, daß sie die Nerthus seltener im Wagen, sondern lieber im Schiffe durch das Land führten, wenn die heilbringende Göttin ihren Umzug hielt. Wie auf der Erde alles Leben in den Schooß der Erde zurückfiel, so sammelte die Hel als Ran auf dem Meeresboden die Ertrunkenen.

Die Erdmutter gehört wie Tyr, Niördr u. A. zu den Vanen, weshalb sie unter den Asen keinen rechten Platz finden konnte und von der Hel, Frigg, Idun u. s. w. vertreten wird. Ursprünglich bedeutete sie die Unterweltsgöttin, welche nach und nach auch für Todes- und Unglücksbringerin galt, weshalb der spätere Volksglaube sie Held oder Rachel nannte. Als lohnende und strafende Göttin waltet Holda ganz wie die Erdmutter, die Leben erzeugt und Leben nimmt. Manche Forscher halten die Erdmutter für eine keltische Göttin, weshalb ihrer in Sage und im Märchen nicht gedacht wird.

Die goldhaarige Sif und ihre Tochter Trud.

Loki, der trügerische Gott hinterlistiger Gedanken und doppelsinniger Rathschläge, verwaltete auch die Lenz- und Spätsommerluft, welche bald drückend heiß werden kann, bald kalten Winden weichen muß. Er begleitete daher den Thor oft ins Riesenland oder wagte sich aus Neugierde allein in die kalten Gebirge der Sturmriesen, fiel dann gewöhnlich in deren Gewalt und war in solcher Noth bereit, alles Verlangte zu versprechen, um sich zu befreien und aus dem unwirtlichen Lande der Winterstürme zu entkommen.

Einst war er auch auf einem solchen Ausfluge ins Gebirge von Riesen überwältigt, die ihn gefesselt zurückzuhalten drohten, wenn er ihnen nicht das vielgerühmte Haar der Sif ausliefre. Diese, die Gemahlin des Sommer- und Gewittergottes Thor, trug hellblondes Haar, denn sie schmückte die Erde mit reifenden Getreidefeldern, deren im sanften Winde hügelan wallende Halmwellen wir heute noch blonde oder goldene nennen zur Erinnerung an die schöne Spenderin des

Digitized by Google

Ernteſegens. Loki hatte geſchworen, das Haar auszuliefern, und war keck genug, es liſtig der Göttin abzuſcheeren. Als nun das reife Getreide bei der Neige des Sommers mit der Sichel auf Loki's Anſtiften geſchnitten und die Sif ihres Haares beraubt war, wie es die Sagendichter nannten, ward Thor außerordentlich zornig. Mit dem grimmigen Donnerer der ſommerlichen Gewitterwolke war nicht zu ſpaßen, das wußte Loki ſehr gut, denn vor dem Aſazorn Thor's erſchraken ſelbſt die Götter. Thor hatte erſt vor Kurzem den Hrungnir mit dem zermalmenden Hammer zerſchmettert, als dieſer ſich rühmte, daß er als kalter Steinrieſe die reifenden Getreidefelder vernichten und die Sif rauben könne, und jetzt hatte Loki das Haar wirklich verſchachert.

Den Hammer in der Fauſt, erſchien Thor vor Loki, warf ihm ſeinen Raub und Verrath vor und verlangte Erſatz, wenn er ihn als boshaften Verderber nicht züchtigen ſolle. Loki erſchrak über ſeine Verwegenheit, ſuchte ſich zu entſchuldigen mit der Lebensgefahr, in welcher er ſich befunden, und verſprach, der Sif als Erſatz ein goldenes Haar zu verſchaffen. Thor nahm das Anerbieten an, worauf ſich Loki zu dem kunſtfertigen Zwerge Ivaldis begab, den man den Innen-Waltenden nannte, weil er im Innern der Erde wirkte und ſchaffte, Leben ſpendete und erhielt, dabei wunderbare Werke den Göttern zum Schmuck ihrer Hallen fertigte, z. B. für Walhalla Speiſetiſche, die von ſelbſt mit Speiſen beladen kamen und gingen, wenn ſie geleert waren.

Ivaldis wohnte mit ſeinen Söhnen in den Kryſtallhallen der Berge, deren hellfunkelnde Geſteine die Grotten erleuchteten wie Tageslicht. Er war Gebieter der unſichtbaren Naturkräfte, welche die Wurzeln der Kräuter und Bäume mit Lebensfülle ernähren, daß ſie Blätter, Blüten und Früchte erzeugen können als lebendigen Schmuck, und die lebendigen Quellen und Bergwaſſer tränken. Er fertigte aber auch wunderbare Kleinodien aus Gold, ſchmiedete unbeſiegbare Schwerter, ſiegverleihende Helme und Brünnen. Sein wunderbarſtes Werk war Thor's Hammer, doch ward durch Gegenzauber der Stiel zu kurz, und dazu fügte er nun für Sif das Goldhaar, welches ſofort anwuchs und die Göttin wie eignes Haar ſchmückte, weshalb man ſie ſeitdem die goldhaarige, das Gold aber Sif's Haar nannte. Loki entging für diesmal beſonderer Strafe.

Digitized by Google

Thor besaß von der Sif eine Tochter Trud, eine schönglänzende Jungfrau, die man auch die weißglänzende nannte, weil sie in ihrem Wesen dem neues Leben in sich bergenden Samen- oder Saatkorn glich. Nicht weit vom Palast der Sif wohnte unter Steinen im Dunkel der Erde der Zwerg Alvis, der lichtscheue Erdgeist der Herbst- und Winterzeit. Begehrlich blickte er zuweilen aus seiner Höhle hinüber zum wallenden Getreidefelde, auf dessen Wellen sich die liebliche Trud wiegen ließ, ehe sie zur reizenden Jungfrau heranwuchs. War der Sommergott Thor abwesend und im Hochgebirge, so wagte sich der Zwerg heraus, besuchte die Sif, erzählte ihr von seinen Schätzen und Wundern und beredete sie, ihm die Trud als Braut zuzusagen. Wie er das Samenkorn in stürmischer Winterzeit berge und beim Leben erhalte, so wolle er auch die Trud pflegen und mit unerschöpflicher Jugendfülle versehen. Denn die Zwerge verstanden die Runen und die Kunden der Urzeit, wodurch sie als Kräfte des dunkeln Urlebens zaubermächtig wurden.

Wenn im Spätherbst und Winter die Sonne nur kurze Zeit schien, die Tage kurz und dunkel waren, Thor aber schlaftrunken von weiten Fahrten nach dem Riesenlande rastete, da erschien der Zwerg bei der Sif, um die Braut heimzuholen. Denn er behauptete, die Nährkraft der Erde zu besitzen, und die Trud werde bei ihm grade zur dunkeln Zeit recht gedeihen, wie sich das Saatkorn ja auch im dunkeln Schooße der winterlichen Erde zur Lebenserneuerung vorbereite, um dann als wallendes Getreidefeld die Erdoberfläche zu schmücken. Sif hörte solche Reden gern, denn sie erinnerte sich lebhaft an die Scenen und Vorgänge ihres eigenen Lebens; aber ohne Thor's Einwilligung konnte sie die Tochter nicht hergeben. Dabei fiel ihr auf, daß der Zwerg ausblieb, wenn Thor mit seinem hellen warmen Sonnenschein zurückkehrte, vor welchem jedesmal der lichtscheue Zwerg verschwand.

Einst überraschte Thor den Alvis, ohne daß dieser ihn erkannte. Thor war grade schlecht gelaunt und redete das kleine Wesen barsch an: Du Bleichnasiger, der da unter der Erde wohnt und in der Nacht von Leichen zehrt, die in der Erde vermodern, Du unheimliches Gespensterwesen, Du Nachtschatten, gedenkst wohl gar, die Trud heimzuführen, weil Du meinst, wie die Aussaat in die Erde gestreut und

Digitized by Google

mit Erde bedeckt wird, um sich zur Lebenserneuerung vorzubereiten und als Saatfeld aufzusprießen, so könne Sif die Tochter hingeben etwa als Erzeugniß der Ernte?

Der Zwerg ließ sich durch solche Anrede nicht irre machen, sondern verlangte die Trud, weil ihm diese von der Sif als Braut zugesagt sei.

Wer hat Thor's schneeweiße Tochter einem so winzigen Nachtwesen zugesagt? Hat Thor als Vater eingewilligt? fragte der Gott höhnisch.

Alvis gab seine Sache nicht verloren, sondern antwortete: Du nennst mich klein, aber doch gleiche ich Dir an Stärke, denn ich weiß soviel, daß ich durch meine Klugheit und Erfindungen auch Riesen besiege. Geisteskraft ist stärker als Körperkraft, ein kluger Rath mächtiger als eine derbe Faust. Verachte nicht einen solchen Schwiegersohn! rief der kleine, dunkelbraune Erdgeist.

Thor lachte hell auf. Nun, was weißt Du denn, krame einmal aus! Thor fing an, den Zwerg über allerlei Weltgeheimnisse, über den Ursprung der Dinge, über die Thaten der Götter und Riesen, über die Macht der Elemente, über Vergangenheit und Zukunft auszufragen, und der Zwerg that so wacker Bescheid, daß Thor erstaunt ausrief: Wahrlich, ein weiseres Wesen habe ich noch nicht gesehn!

Dem Zwerge gefiel dieses Lob, und er begann nun noch Allerlei zu erzählen von dem, was er erlebt oder gesehn hatte. Thor ließ ihn ruhig schwätzen, und wenn der Zwerg schweigen wollte, brachte er ihn auf einen neuen Gegenstand, so daß Alvis von neuem erzählen mußte. Darüber verging die Zeit und mit ihr der Winter, die helle Frühlingssonne schien glänzend nieder, und da die Zwerge das Sonnenlicht nicht vertragen können, sondern von demselben in Stein verwandelt werden, so ward auch der überlistete Zwerg von der Sonne zu Stein verglast. Trud aber, die entführte, grünte frisch und fröhlich, denn die Saat war von dem wärmenden Sonnenschein aus dem Dunkel der Erde hervorgelockt zur Tageshelle, wo sie nun lustig wuchs und reifte.

Heiterer Laune saß Thor nun in Bilskirnir, dem sich langsam erheiternden Wolkenhimmel, wie er seinen Palast nannte, den die Wolkenschichten in zahlreiche Stockwerke theilten, aus denen die viel-

Digitized by Google

geräumige Halle des Riesenbändigers bestand. Wünsche gute Ruh, Meister Alvis, sagte Thor, als er das Horn voll Meth ansetzte, im Reiche der gesetzlich waltenden Götter ist kein Raum für Zauberer und Wunderthäter irrer Naturmächte. Noch walten wir der Welt nach unwandelbaren Gesetzen und trotz der Verlobung und der Heimführung bleibt Trud im Lichtreiche der Asen und ihr Zwerge dagegen in euren Steinhöhlen, denn die Felsen reden ja eure Zwergensprache, und die Menschen vernehmen der Zwerge Zwiegespräch als Echo; wir Asen aber können uns nicht mit bloßen Vielwissern verschwägern!

Gerda's Raub und Wiedergewinn.

Einst bestieg der Sonnenlenker Freyr den Hochsitz Wodan's, von welchem herab er die ganze weite Welt bis ins Riesenland überschauen konnte. Als er bei dieser Umschau seinen Blick nach Norden und dem Riesenlande wandte, erblickte er in weiter Ferne am waldgrünen Hag ein gewaltiges Haus, auf welches ein stattliches Mädchen zuschritt, die von der Wiese zu kommen schien. Ihn überraschte die wunderbare Schönheit der Jungfrau, denn wie sie die Hände erhob, um die Thürklinke aufzuheben, leuchtete es von ihren Armen wie Nordlichtschein. Dem Gott gefiel die Riesentochter außerordentlich, und er hätte sie gern als Gemahlin heimgeholt, wenn ihm nicht die Feindschaft, die zwischen Riesen und Göttern herrschte, den Erfolg einer Werbung unmöglich gemacht hätte. Schweren Herzen und tiefbekümmerten Gemüthes stieg er vom Hochsitz herab, bereute es fast, diesen betreten zu haben, war fortan zornmuthig und mürrisch, so daß Niemand mit ihm zu reden und ihn nach der Ursache seines Kummers zu fragen wagte.

Am meisten zu leiden hatte Freyr's Vater, der treue Niördhr, Herrscher des sommerlichen Meeres, da aus ihm der Sonnenwagen aufsteigt und in ihm versinkt. Er wandte sich an Freyr's Diener Skirnir, den Heiterer, damit er den Freyr frage, warum er so mißmuthig sei und mit keinem Gotte rede. Der Heiterer übernahm ungern den Auftrag, denn er fürchtete den Zorn seines Herrn; er

Digitized by Google

wollte indessen dem theilnehmenden Niördhr gern einen Dienst erweisen und that, was dieser verlangte. Er frug den Lenker der Sonne, woher die plötzliche Veränderung des freundlichen Gottes stamme, und Freyr gestand ihm, daß er die schöne Riesentochter zur Gemahlin begehre, aber nicht wisse, wie er das möglich machen solle. Der Heiterer möge ihm den Dienst erweisen, um sie zu werben und sie für ihn zu gewinnen, er wolle ihm geben, was er verlange; denn ohne die Gerda möge er fürder nicht mehr leben und finde keine Freude mehr am Lenken des Sonnenwagens. Der Heiterer war zwar auf einen so abenteuerlichen Auftrag nicht gefaßt, nahm ihn jedoch an und bat sich Freyr's Schwert aus, den blitzenden, in die Erde bohrenden Sonnenstrahl, um sich im Nothfalle der kalten Sturm- und Eisriesen zu erwehren, sowie Freyr's behendes Roß, damit er heil durch die flackernde Flamme der Waberlohe sprengen könne, welche Gerda's Burg umwallte und umwebte, wie etwa der Heckenwall das verzauberte Schloß Dornröschens.

Freyr gab gern das Verlangte, und Skirnir ritt nun mit dem scharfen Schwerte des Sonnengottes umgürtet, auf dessen windschnellem Rosse dem Norden zu über weite Gebirge und tosende Bergströme, bis er an das Gestade des Nordmeeres kam, wo Gymir, der Vater Gerda's wohnte. Dieser Herrscher des brausenden Meeres wohnte in einer gewaltigen steinernen Halle, deren Dach aus Eiskrystall bestand, von welchem silberfunkelnde Eiszapfen niederhingen. Nicht weit entfernt von dem Meeresrauscher wohnte der Sturmriese Beli, der mit wüstem Geschrei Tag und Nacht sich unterhielt, daß weit und breit die felsigen Gestade wiederhallten und aus den Bergthälern ein wirrer Nachhall des Gebrülls schallte. Gymir ließ sich von Skirnir zwar nach vielen Vorstellungen bereden, seine Einwilligung zu geben, daß Skirnir bei der Gerda seine Werbung vorbringe, aber als die Ehe zwischen ihr und Freyr geschlossen war, erhob sich der rohe Beli wider Freyr und reizte diesen zum Kampfe. Der milden Sommersonne mußte der winterliche Stürmer Beli endlich erliegen, schweigen und tiefer in das eisige Gebirge des hohen Nordens fliehen, aber Gymir konnte es nicht ganz vergessen, daß Freyr seinen Bruder überwältigt hatte, und brauste daher von Zeit zu Zeit in grimmem Riesenzorne wider seinen Schwiegersohn auf. Es wollten sich die

Digitized by Google

rohen Naturmächte der milden, segenbringenden Ordnung des Jahres nicht unterwerfen, weshalb Freyr nie in ein freundschaftliches Verhältniß zu der Sippe seiner Gemahlin trat. Jahr für Jahr ließ Gymir, der Herrscher des winterlichen Meeres, die stürmischen Nordwinde los, die wie bellende Hunde mit ihrer Stimme Berge und Ebenen füllten und die Schauer der Wintereinsamkeit vermehrten, wenn sie heulend um Felsgesimse, winselnd durch Schluchten und Klüfte eilten, und der alte Meerriese von Ferne sein dumpfes, weitrauschendes Hussa und Hallo dazwischen schrie, das Meer unter Eisschollen wie versteinert lag und Gletscher dröhnend und knarrend von den Uferbergen hinab aufs Meer wanderten.

Dem Skirnir, seiner Natur nach der aufheiternde warme Lufthauch des Sommers, ward unheimlich, als er in das Reich des eisigen Winters und erstarrten Meeres gelangte. Aber er verzagte nicht, Freyr hatte ihm ja den warmen Sonnenstrahl gegeben, mit welchem er die Forstriesen verscheuchte und die Gletscher vernichtete, und mit welchem er auch in die dunkle Tiefe der Erde einbohren konnte, um das schlummernde Saatkorn, welchem die Gerda glich, aus der Haft zu befreien, es ans Licht zu locken, es zur grünen Saat heranwachsen zu lassen, die nun wie in bräutlichem Schmucke sich den sanften Liebkosungen der reifenden Sommersonne hingab.

Als Skirnir von Gymir zur Gerda eilte, überlegte er hin und her, wie er sein Begehren anbringen und sich Gerda's Einwilligung verschaffen könnte. Ich weiß wohl, dachte Skirnir, daß es meines Amtes ist, als aufheiternde, wolkenverscheuchende Sommerluft durch die ganze Welt auf Freyr's Roß zu jagen, welches, heiß vom scharfen Ritt, die ganze Welt mit angenehmer, lebenweckender Wärme füllt, Knospen, Blätter und Blüten hervorlockt, Obst und Getreide reifen macht. Unter meinem Ritte sprossen und grünen Saaten, die unter Gymir's Herrschaft todt zu sein schienen. Da wächst das Korn zum wallenden Kornfeld heran, welches die Menschen Barri nennen, wenn es Wellen schlägt wie ein grünes Halmenmeer, wenn der Heiterer erscheint, dann setzen sich Aehren an, reift unter dem liebevollen Blick der Sommersonne das ganze Kornfeld, welches Gerda pflegt und schützt.

Die arme Gerda, wie das Saatkorn mußte sie sich unter die Erde flüchten, um nicht unter dem eisigen Athem des Onkels zu

Digitized by Google

erstarren. Wie mit Zaubergewalt hält sie der Winter in dunkler Nacht gefangen, aber der Freier Skirnir dringt ein in das Dunkel, mit scharfem Lichtschwerte öffnet er sich die Bahn zur Gerda, die wie das Saatkorn in dunklem Traumleben schlummert und erst im hellen Liebesschein der Sommersonne zu vollem Leben erwacht.

Waberlohe? Was bedeutet Waberlohe? fuhr Skirnir im Selbstgespräch fort. Die Glut des Scheiterhaufens ist die Waberlohe, die den Tod bedeutet. Gerda's Arme strahlen wie Nordlicht, weil das innere Leben der Nerthus, die lebenrettende Erdwärme der Allmutter, mitten aus dem Kerker von Eis und Schnee hervorbricht, um die Unvergänglichkeit des Lebens zu zeigen. Hinab, mein Roß, in die Tiefe der Erde, wo die Saat ruht, dort werde ich die Gerda finden und als frisches Saatgrün zur Oberwelt heraufführen!

Skirnir ritt hinab in die Unterwelt durch die Feuermauer der unterirdischen Gluten, trug der Gerda Freyr's Werbung vor, fand aber wenig Gehör. Er übergab ihr Zeugen der unerschöpflichen Lebenskraft der Sonnenwärme, elf goldene Aepfel und den Wunderring Draupnir oder Träufler, der in jeder neunten Nacht acht gleiche Ringe aus sich abtropfen läßt, wie eine Woche die andere gebiert. Gerda blieb ungerührt, selbst Zauberrunen versagten ihre Kraft. Da drohte ihr Skirnir in ernsten Beschwörungsliedern, sie würde ein freudloses Alter als Jungfrau erleben, einsam und unbeachtet dahinwelken, und das half. Gerda sagte zu, nach der neunten Nacht, d. h. Monat, den Bräutigam im wogenden Saatenwalde Barri zu erwarten, damit er sie als Gemahlin heimführe, doch drei Monate im Jahre müsse sie verweilen in heimatlicher winterlicher Erde. So geschah es denn auch. Drei Monate hindurch waren die Felder öde, kahl und durchwintert, dann aber erschien junge Saat, wuchs und reifte zum menschenerfreuenden Kornfelde heran.

Dies ist die deutsche Sage, die der vom Raube der Proserpina gleicht. In verschiedener Weise wird sie wiederholt, am eigenthümlichsten in dem Märchen vom treuen Johannes, dem das vom Ritter Blaubart theilweise nachgeahmt ist. Johannes darf in alle Gemächer des königlichen Schlosses eintreten, nur in eines nicht. Dies reizt seine Neugierde, er öffnet einst die Thür und sieht dort das Bild der Königstochter vom goldnen Dache. Sie gefällt ihm, und sein

Digitized by Google

Diener muß ihm dieselbe als Gemahlin verschaffen. Als er mit der Braut zu seinem Herrn und Freund reist, und mit der Braut in gemeinsamem Bett übernachten muß, legt er zwischen sich und die Braut ein blankes scharfes Schwert.

Aehnliche Züge kehren wieder in Tristan und Isolde, in Sigurd oder Siegfried und Gunnar oder Gunther, da Sigurd für seinen Freund durch die Waberlohe reitet, um die Brunhilde für denselben zu gewinnen. Der ursprüngliche Sinn der Gerdasage ist freilich sehr verdunkelt, da diese das Gedeihen des Sommergetreides oder Getreides überhaupt im Norden darstellt, indem die Sommersonne den langen, stürmischen Winter besiegt.

Iduna und Thiassi.

Einst wanderten Odin, Loki und Hönir weit über Berge und Haiden, um das Treiben der Menschen zu beobachten, wurden endlich recht hungrig, hatten aber keinen Speisevorrath bei sich. Da sahen sie Ochsen im Thale herauf kommen, tödteten einen derselben und begannen, ihn zu kochen. So sehr sie aber auch feuerten und das Fleisch am Spieße wendeten, es wollte nicht weich und genießbar werden, denn es war durch einen Zauberspruch gefeit. Während sie beriethen, was nun zu thun sei, hörten sie die Worte eines großen Adlers, der über ihnen im Eichwipfel saß und ihnen sagte, daß er das Kochen hindre. Wenn sie ihm einen Antheil vom Ochsen gäben, so wollte er seinen Zauber lösen. Die Götter willigten ein, weil sie sich auf andere Weise nicht zu helfen wußten, worauf der Adler herab kam und sich über den Kessel beugte. Bald darauf war das Fleisch weich, und alle Vier schickten sich an, sich an dem Braten zu sättigen. Der Adler langte aber so fleißig zu, daß er die meisten und besten Stücke erhielt. Darüber erboste Loki, ergriff eine Eisenstange, an welcher das Reisegeräth sollte aufgehängt werden, und stieß heftig nach dem unersättlichen Adler. Er traf diesen nicht in die Brust, sondern in den Rumpf, wo die Stange tief eindrang und hängen blieb, so daß er sie nicht herausziehen konnte. Der Adler flog auf

Digitized by Google

und schwebte eine Strecke weit nicht hoch über dem Boden hin, denn die Stange hinderte ihn am Fliegen. Loki wollte die Stange nicht loslassen, sondern ließ sich, dieselbe festhaltend, am Boden hinschleifen. Als es ihm aber doch zu schmerzhaft wurde, durch Gebüsch und Geklipp geschleift zu werden, ließ er los. Doch siehe, ein Zauber hielt ihn fest, so daß er weiter und immer weiter geschleift wurde. Arme und Füße wurden wund, die Kleider zerrissen, und Loki fürchtete, zu Tode geschleift zu werden. Flehentlich bat er um seine Befreiung, doch der Adler verlangte, er sollte ihm eidlich geloben, ihm die Iduna und deren goldene Aepfel aus Asgard zu verschaffen, wenn er frei werden wollte. Um los zu kommen, versprach Loki Alles, und nun fiel er von der Stange herab.

Jener Adler war der Sturmriese Thiassi, der zur Herbstzeit bei der Sommersonnenwende in öden, rauhen Waldgebirgen haust, welche er dann durchtost und unfruchtbar macht. Die Götter hatten, ohne darauf zu achten, sein Gebiet betreten und darin natürlich nirgends Speise gefunden, ja der Sturm hatte durch sein Blasen gar das Kochfeuer seitwärts geweht, weshalb das Fleisch im Kessel nicht erweichte bei dem kraftlosen Feuer.

Thiassi, der Herrscher der rauhen Herbststürme, der als dunkler Adler gern von seinen Bergen hinausflog in die Gefilde der ackerbauenden Menschen, hatte seine Freude daran, Alles öde und wüst zu machen. Er gedachte daher, die Iduna, des Dichtergottes Bragi liebliche Gemahlin, zu entführen, denn sie war Spenderin des frischen Sommergrüns, welches das Auge erquickt und zu Lobpreisungen der schönen Landschaften begeistert. Sie pflegte Gras und Laub, verlieh dem Walde, Busch und der Wiese das erfreuende Grün und bewahrte als ihre schönsten Gaben Apfel und Nüsse, durch deren Genuß sich Götter jung erhielten. Aepfel und Nuß bleiben auch im Winter genießbar, erfrischen und erquicken und veranschaulichen die unerschöpfliche Lebenskraft der Natur. Die Menschen nannten die Iduna daher Wiederkehr oder Wiederbeginnung oder Verjüngung der Welt. Ha, dachte Thiassi, wenn ich im Spätherbst zur Zeit der Obstreife das Sommergrün überfalle, entfärbe, Laub und Gras von meinen Stürmen ausraufen und welk machen und ins Weite wehen lasse, dann sollen Götter und Menschen erkennen, daß die Welt altert, ihre

Digitized by Google

Pracht schwindet und die Herrschaft der vernichtenden Riesen gekommen ist.

Loki, der den Südwind zu leiten hatte, lockte das Sommergrün in die hohen Berghalden und Schluchten hinein, indem er die Iduna beredete, mit Loki in das Waldgebirge zu gehen, wo er ihr herrliche Aepfel zeigen wollte; sie möchte ihre goldenen Aepfel mitnehmen, um sich zu überzeugen, daß die Gebirgsäpfel schöner seien. Iduna folgte dem Verräther, wanderte ins Gebirge, wo sie der Riese überfiel, der als rauschender Adler herzuflog, und die Pflegerin des sommergrünen Erdschmucks in sein ödes Waldgebirge Thrymheim entführte.

Als Iduna verschwunden war, und die Götter ihrer Aepfel entbehren mußten, fingen Götter und Welt an zu altern und greisgrau zu werden. Die Götter beriethen, was zu thun sei, und forschten nach, wie Iduna entführt sei. Bald erfuhren sie, daß Loki mit ihr aus Asgard nach dem Gebirge des Nordens gegangen war, hielten ihn für den Entführer und bedrohten ihn mit dem Tode, wenn er die Göttin nicht zurückführe. Loki versprach dies in der Angst vor dem Zorne der Götter und bat sich als Falkenkleid die Lenzluft der Freyja aus. Dieses Fluggewand ward ihm übergeben, und nun flog er in das Land der Nordsturmriesen. Bald erreichte er Thiassi's Burg und raubte die Iduna, als der Riese nicht daheim, sondern aufs Meer hinaus gerudert war.

Loki vermuthete, daß ihn Thiassi verfolgen werde, wenn er heim komme und den Raub bemerke. Daher verwandelte er die Iduna in eine Nuß, hielt diese in der einen Klaue fest und entfloh auf das Schnellste nach Asgard zu. Bald darauf kam der Riese heim, vermißte die Iduna und errieth sofort, was geschehen sei. Sogleich nahm er Adlergestalt an und flog nach Asgard zu. Wie der Nordsturm dem Lenzwinde an Schnelligkeit überlegen ist, so der Adler-Riese dem Falken Loki. Dieser sah den Adler hinter sich und dann näher und näher kommen, doch hatte er sich der Asenburg bereits so weit genähert, daß die Götter ihn und die Nuß in seiner Klaue erkannten. Sie sahen aber auch den Adler daherstürmen in furchtbarer Eile. Um den Flüchtling zu retten, eilten die Götter vor die Burg, häuften dort einen Wall von Hobelspänen an und steckten dieselben in Brand, als der Falke über die Burgmauer war. Der

Digitized by Google

Rauch blendete den Adler, daß er den Falken nicht mehr sehen konnte, das heftig auflodernde Feuer versengte ihm das Gefieder, daß er zu Boden stürzte und von den erzürnten Göttern erschlagen ward. Die warme Lenzluft hatte die Lebenskraft und Frische der Gewächse gerettet, so daß sie nach den Herbst- und Winterstürmen wieder gedeihen und Früchte treiben.

Die schlaftrunkene Iduna.

Einst bemerkten die Götter mit Sorge und Bangen, daß das Laubgrün vom Weltbaume Yggdrasil niederfalle, welches Iduna's Brüder, kunstkundige Zwerge, die geheimnißvoll wirkenden Erdkräfte, aus Farben und Duft, Wasser und Luft gewebt und geschmiedet hatten. Iduna, das prangende Laubgrün, sank nieder ins Thal, matt und sterbemüde, und ward von Winden in das dunkle Reich der Nacht geführt, welche eine Verwandte der Hel war. Winterschnee deckte das Land, das Pflanzenleben barg sich unter demselben wie unter einem Wolfsfell, die Trieb- und Lebenskraft der Natur schien erschlafft und erschöpft. Kümmerlich erhielt sie sich nur noch in den Wurzeln des entblätterten Weltbaumes, wohin sie sich geflüchtet hatte, da die Wurzeln am tiefsten in die Erde reichen, wo Wärme aufdringt von den unterirdischen Feuerheerden, an denen die Zwerge Metalle schmelzen und zu wunderbaren Kunstsachen schmieden.

Die Götter waren bestürzt über die ungewohnte Erscheinung, und Odin sandte den Heimdall mit Bragi und Loki hinab in die Unterwelt zu den Weissagerinnen, damit sie erforschen möchten, was dies zu bedeuten habe, und die Iduna zurückbrächten. Die Boten gelangten in die dunkle Unterwelt, fanden die Iduna, doch konnte diese nicht reden, denn sie weinte fortwährend und lag wie schlaftrunken und sinnbetäubt auf hartem Lager. Traurig kehrten sie nach der Götterburg heim, nur Bragi blieb als Wächter bei der Gemahlin zurück wie der verstummte Gesang der Dichtung bei dem verwelkten Sommergrün.

Als die Boten in Asgard berichteten, wie wenig sie ausrichten konnten, setzten sich die Götter auf die Richterstühle, um Rathes zu

Digitized by Google

pflegen. Doch auch sie überfiel eine ungewohnte Müdigkeit und Erschlaffung, Schlaf bemeisterte sich ihrer Sinne, so daß sie mit Mühe bis zu dem Nachtlager ihrer Hallen sich zu schleppen vermochten. Selbst Heimdall, der nimmer schlummernde Wächter der Asenburg, wankte und nickte wie ein schlaftrunkener Vogel. Am Morgen sendet Odin seine Gedanken, die weltkundigen Raben, aus, um nach der Ursache der allgemeinen Erschlaffung zu forschen, doch sie erfahren nur dunkle, traumartige Kunde, welche der Weltenherrscher nicht deuten kann, denn auch sein Sinn scheint wie überflort. Da endlich wird ihm licht im Geiste, er erkennt in allen diesen Vorgängen die Vorzeichen des nahenden Weltunterganges. Das Abfallen der Blätter, Welken des Grases, die Ermüdung der waltenden, Ordnung wahrenden Götter, der schlafartige Zustand der Natur im Winter ist ein Vorbild des Vergehens, des Schwindens und Umwandelns. Nirgends konnte Odin Sicherheit erhalten, ob auf dieses Schwinden eine Wiederkehr der Kraft, eine Verjüngung des Lebens folgen werde, oder ob sie das Abnehmen und Aufzehren der Lebenskraft bedeute. Das Räthsel des Lebens und der Weltverjüngung blieb dem forschenden Gott ein Geheimniß, doch ahnte ihm, daß dereinst die ganze schöne Götterwelt mit Walhall und seinen Freuden untergehen, wie ein Traum dahinschwinden werde.

Idunamärchen.

Die Götter der Germanen waren verwundbar und sterblich, verdankten ihre Macht nur gewissen Gaben und Waffen und erhielten sich frisch durch den Genuß der verjüngenden Goldäpfel der Iduna und durch den kraftgebenden Meth, den Iduna im Othrörir-Gefäß bewahrte. Dieses war der heilige Urdbrunnen unter dem Weltbaum, der unaufhörlich quillt, durch sein Wasser die Natur belebt und daher die verjüngende Kraft in sich enthält. Iduna's Wohnung heißt daher Brunnakr, und als sie in die Unterwelt gelockt war, alterten die Götter, welkte der Weltbaum.

Das Märchen wiederholt diese Göttersage in vielfachen Formen, indem es von goldenen Aepfeln, vom gehüteten Apfelbaume und vom

Digitized by Google

Wasser des Lebens erzählt, neben welchem eine schlummernde Jungfrau ruht, gleich der in der Unterwelt schlaftrunken sitzenden Iduna, zu welcher drei Königssöhne (Götter) kommen. Die Legende setzt an die Stelle des Götterweines oder Honigbieres auch heiliges, lebenschaffendes Wasser. Da heißt es im Märchen, ein König besaß einen Baum mit goldenen Früchten, ein anderer einen perlensprudelnden Brunnen, ein dritter eine geraubte Tochter. Bäume und Brunnen versagen ihre Dienste, König und Hof tragen Trauerkleider, bis Königssöhne (Götter) erscheinen und dem Uebel abhelfen. Die Miot und Rist (Walkyren) kredenzen dem Wodan den Weinbecher, der dann in goldenen Perlen aufschäumt, und durch seine verjüngende Kraft wird der Weinbecher zum Brunnen des Lebens, wie ihn das Märchen nennt. Dieses kennt auch ein Land der Jugend, wo ein Zauberwasser quillt und kostbare Aepfel wachsen, und wo man sich durch den Genuß beider wieder jung macht. Neben dem Baum entspringt eine Quelle, die wie Gold schimmert und wunderbaren Klang hat. Beide befinden sich im hohen Saale eines Schlosses, in welchem eine schlafende Jungfrau wohnt. Raben holen auch wohl die Aepfel vom Baume des Lebens, deren Genuß Glück und langes Leben verschafft. Auch die Holda besitzt einen Jungbrunnen sowie einen Baum mit Goldäpfeln und Goldblättern, und sie bezeichnet die unerschöpfliche Gabenfülle der Erde, deren Schöpfungskraft nie versiegt.

Als Heimdall, Loki und Bragi in die Unterwelt ritten, um sich nach dem Schicksal der Iduna, der im Erdinnern verborgenen Lebenskraft, zu erkundigen, saßen sie auf Wölfen, d. h. auf heiligen Wodansthieren:

Weihlieder sangen,
Auf Wölfen ritten
Die Herrscher und Walter
Der Himmelswelt.

Zwei kehrten unverrichteter Sache zurück, Bragi aber, Iduna's Gemahl, der Schwert, Ring und Roß besaß, blieb bei der Göttin. Daher erzählt das Märchen, daß von den drei Königssöhnen, die nach dem Schloß der Quelle des Lebens ritten, zwei erfolglos heimkehrten, der dritte aber einem verwünschten Prinzen einen Ring abzog, ein danebenliegendes Schwert nahm, die schlummernde Jungfrau küßte und erlöste. Als die befreite Jungfrau sich dem Hofe des Vaters

Digitized by Google

näherte, schmückte sie ihren Wagen mit grünen Reisern zum Zeichen, daß nach dem Winterschlaf das Baumgrün wiederkehrt. Nach andrer Sage ist die Königstochter nur erblindet, und ein Bauernsohn heilt sie, indem er ihr das erste Blatt des neugrünenden Pappelbaumes auf die Augen legt, da dieses das Erwachen des Baumwuchses und die Enfesselung aus dem Winterschlafe anzeigt.

Werden Aepfel und Blätter golden genannt, so hat dies seinen Grund darin, daß das Gold Schönheit und göttliches Wesen bezeichnet, weshalb bei den Göttern alles golden ist, sie selbst goldenes Stirnband oder goldenen Strahlen- oder Sternenkranz am Haupte tragen, Freyr's Eber war goldborstig (göttlich), Freyja weinte goldene Thränen. Sie trug Goldhaar u. s. w. und das Märchen kennt daher auch Goldkinder, Goldhaar, Stern oder Kreuz von Gold auf Brust und Stirn bei Glückbegabten, Auserwählten, die den Gott der alten Zeit vertreten. Das Kinderlied singt:

Liebes Bäumchen, rüttle und schüttle dich,
Und wirf Goldblättlein über mich!

Sogar die Götterſprache ahmt das Märchen nach, ebenso aber auch die Hexensprache in ihrem Kauderwelsch. Die Götter nannten den Himmel Dach, die Vanen Windweber, die Riesen Ueberheim, die Elfen Glanzhelm, die Zwerge Träufelthor. Nachbildend nennt das Märchen einzelne Zwerge Sannefle, Rumpelstilzchen, Piper, Fippchen, Fäppchen, Eisch, Vatte, Vette, Vitte, Pilatje, u. s. w. Das Kinderlied singt:

Widewidewenne heißt meine Putthenne,
Kann nicht ruhn heißt mein Huhn,
Wackelschwanz heißt meine Gans,
Ehrenwerth mein Pferd,
Gute Muh meine Kuh,
Schwarz und weiß meine Geiß,
Kuck heraus das Haus,
Schlupf heraus die Maus,
Wohlgethan der Mann,
Sausewind das Kind,
Sammettatz' die Katze,
Hüpf' ins Stroh der Floh,
Leberecht der Knecht,
Spät betagt die Magd u. s. w.

Viel Klingklang der Kinderlieder bedeutet Nachahmung der Götterſprache. Selbst Thiere besaßen ihre besondere Sprache.

Digitized by Google

Die blonde Margarethe und der Sturmriese Hind.

Dunkle Erinnerungen an Thor, Riesen, Iduna u. s. w. klingen in vielen Sagen wieder, sogar in Hebel's Habermus und im Bauerknaben Haberkorn, von welchem der schottische Bauer und Dichter Burns erzählt. Wir theilen die Sage von der blonden Margarethe mit, die an Gerda und Iduna erinnert.

Am Ausgange eines Gebirgsthales lag ein Grafenschloß, in welchem die Margareth wohnte, des Grafen liebliche Tochter, die so schön war wie der Frühling. Im nahen Waldgebirge aber wohnte der rauhe, eiskalte Riese Hind, der oft mit wildem Sturme und Hagelwetter hervorbrach und Wiesen wie Felder ihres Schmuckes beraubte. Man nannte ihn daher in der ganzen Gegend den Räuber aus dem Walde.

Einst stand Margareth in der Thür ihres Schlosses und kämmte ihr goldgelbes Haar. Da bot ihr ein Bauernmädchen Nüsse an, die sie im Walde gepflückt hatte. Margarethe aß, fand die Nüsse wohlschmeckend und wollte im Walde deren selbst pflücken. Sie band ihre Locken fest, schürzte ihr Kleid und ging in den Wald, wie einst Iduna in den Wald gelockt wurde, um dort schöne goldene Aepfel zu suchen. Hier gab es der Nüsse genug; doch kaum hatte Margarethe eine gepflückt, so trat der Waldriese hervor und untersagte ihr dies. Sie aber behauptete, der Wald sei ihr vom Vater als Eigenthum geschenkt, und fuhr fort zu pflücken. Da ergriff sie der Riese bei den gelben Locken, schleppte sie in den Wald hinein und band sie an einen Baum. Dann riß er einen Eichstamm aus, grub mit demselben eine tiefe Höhle und sperrte die weinende und jammernde Margarethe mitleidslos in das kalte finstre Loch. Hier hatte das arme Kindlein keine Ruhe und Bequemlichkeit. Sie kam sich vor wie ein Saatkorn, welches man in eine Furche eingescharrt hat, denn der Erdboden um sie her war kalt, unter dem Rücken lagen harte, scharfkantige Steine, welche ihr Schmerzen verursachten. Vor Angst und innerem Weh konnte sie nicht schlafen und war so eng gebettet, daß sie sich auf dem Lager nur mit Anstrengung umdrehen konnte.

Nachdem sie lange in der Hoffnung auf Rettung geduldet hatte, wurden ihre Leiden unerträglich, und sie rief nach dem Riesen, er

Digitized by Google

möge sie befreien und zu sich nehmen, denn sie wolle ihm fürder als Magd dienen. Der Riese erscheint, befreit sie aus dem Kerker, führt sie als Gemahlin in sein Haus, und sie schenkt ihm sieben herrliche Söhne.

Einst ging der Riese mit seinem ältesten Sohne auf die Jagd. Unterwegs frug der Sohn den Vater, warum die Wangen der Mutter selten trocken seien. Der Vater antwortete: Sie ist eine Grafentochter und traurig darüber, daß sie einen Riesen hat heirathen müssen. Willst du die Mutter erheitern, so bringe ihr Frühlingsboten mit, die sie über Alles liebt. Schieß ihr die Lerche aus der Luft, die Ammer vom Baum. Der Sohn that, wie der Vater sagte, die Mutter freute sich dieser Gaben, denn ihr war geweissagt, sie werde aus dem dunkeln Kerker des Waldes und des Riesen zurückkehren, wenn der Frühling da sei. Auch gelang es dem Sohne, den Riesen zu bewegen, Margarethe nach dem väterlichen Schlosse heimkehren zu lassen, wo sie heiter den Rest ihres Lebens verbrachte, indem sie oft ihr Schicksal mit dem der Iduna und Trud verglich.

Ransage.

Ran, eine stattliche schöne Frau, wohnte mit ihrem Gemahl Oegir auf dem Meeresgrunde in einem herrlichen Palast, der von Gold und Korallen leuchtete und buntfarbig funkelte. Liebliche Wiesen und schattige Obstgärten umgaben das Schloß, und unter ihnen lustwandelten die Ertrunkenen oder pflegten der Bäume oder schnitten Getreide mit scharfen Sicheln. Um das Schloß herum aber standen viel umgestürzte Töpfe, unter denen die Seelen derjenigen eingesperrt gehalten wurden, die sich allzuheftig nach der Oberwelt und ihren Freuden sehnten. Diese konnten befreit werden, wenn ein Beherzter den Topf umwarf. Geschah dies nicht, so wurden sie Wassergeister.

Einst ging ein armer belgischer Fischer am Andreasabende am Meeresufer entlang, da sah er ein Flämmchen auf den Wellen tanzen und schwanken, dann ans Land huschen und um eine alte verfallene Hütte herumirren. Ihm kam dies verdächtig vor, und er wollte sich

Digitized by Google

entfernen, da rief ihn Jemand beim Namen, und vor ihm stand ein Mann mit blassem Gesicht in fremder Kleidung und bat flehenden Blicks, ihn zu erlösen. Der Fischer hatte dazu keine Lust und lief davon. Von nun an hatte er Unglück in allem, was er unternahm. Wie nun der Fremde am nächsten Andreastag wieder erschien und viel Geld bot, erklärte sich der Fischer bereit zu der verwegenen That, ins Meer hinabzusteigen. Der Fremde gab ihm einen Ring — den goldenen schirmenden Schwanen- oder Wolfsring — und gebot ihm, eine Strecke weit ins Meer zu gehen, sich durch nichts irre machen zu lassen; von drei neben einander stehenden umgestülpten Töpfen den mittelsten umzustoßen und dann ans Land zu eilen.

Um Mitternacht stieg der Fischer beherzt ins Meer, auf die Macht des Ringes vertrauend. Je weiter er vorschritt, um so flacher ward das Wasser, denn kraft des Ringes wandelte er auf dem Meeresboden, und gelangte endlich auf eine Wiese, auf welcher Hunderte von Jünglingen beschäftigt waren, unter fröhlichem Gesange Gras zu schneiden. Er erkannte unter ihnen alte Bekannte, längst Ertrunkene, wieder, die freudig herankamen, um ihn zu begrüßen und mit ihm zu reden, aber er eilte ohne Aufenthalt weiter und kam an ein wunderschönes Haus. Aus demselben eilte ihm eine schöne Frau entgegen, breitete die Arme aus, um ihn zu empfangen, denn er sei der von ihr längst erwartete Geliebte, mit dem sie nun Glück und Besitz theilen wolle. Der Fischer ließ sich nicht täuschen, wich zurück und eilte dann auf die Töpfe zu, die er neben dem Hause stehen sah. Im Nu hatte er den mittleren umgestoßen. Die Frau stieß einen furchtbaren Schrei aus, alle Jünglinge stürzten hervor und wollten den Fischer erwürgen, doch eine starke Faust trieb sie allesammt zurück, drängte den Fischer aus dem Garten, bis er vor Schrecken willen- und kraftlos war, in Ohnmacht sank, und als er erwachte, am Ufer lag, neben sich einen großen Sack mit Gold und Edelsteinen.

Neben dem Fischer wohnte ein fauler Mann, dem eine böse Frau das Leben sauer machte. Diese ertrank ihm einst im Meere, und da er von der Wunderkraft des Ringes gehört hatte, so erbat er denselben von dem Fischer. Dieser gab den Ring her, der Nachbar wollte aber nicht seine Frau haben, sondern den Goldschatz des mittelsten Topfes. Glücklich bestand er alle Abenteuer, warf den Topf um und ward

Digitized by Google

dann auf das ſandige Meeresufer geſchleudert. Dort aber fand er keinen Beutel mit Perlen, daheim aber ſeine böſe Frau, die er wider Willen erlöſt hatte.

Wanderſagen von Göttern und Heiligen.

Weil Götter zu verwunden waren, ſo läßt das Märchen auch boshafte Menſchen nach dem Himmel und Gott ſchießen, ſtechen und ſtoßen, wofür ſie dann allemal beſtraft werden. Man ſieht Blutstropfen, und der Teufel holt die Frevler. Freiſchützen dagegen weihen ſich durch den Schuß ganz dem Gott. Einem Jäger ward von einem andern (Wodan) mitgetheilt, wie er es dahin bringen könne, nie zu fehlen. Raben umkreiſen die beiden Jäger, als das Geheimniß mitgetheilt wird, und der eine muß geloben, es Niemandem mitzutheilen. Er erzählte es aber ſeiner Frau. Als er nun gegen die Sonne ſchoß, brach ein Gewitter los, ſein Haus brannte ab, Weib und Kinder wurden in Jagdhunde verwandelt und er zum ewigen Jagen verdammt. Am Tage ſitzt er auf alten Bäumen bei den Raben, des Nachts zieht er als Jäger durch die Luft, denn er iſt dem Gott verfallen und dadurch unſterblich.

Die Götter erſchienen oft in menſchlicher Geſtalt auf Erden, um der Menſchen Sinn zu erforſchen. Dann begehrten ſie Speiſe, Trank, Nachtlager und erſchienen in ärmlicher Kleidung. Den Mitleidigen hinterließen ſie reiche Gaben, die Unbarmherzigen empfingen Strafe. Manchmal erſchienen ſie einzeln, zuweilen zu dreien, gewöhnlich zu zweien (Wodan und Donar). Die Sage bewahrte Erinnerungen an dieſe Wanderſagen auf und trug ſie auch auf Heilige, auf Gott, Chriſtus, Petrus und Maria über. Als Zeugniſſe ihrer Gegenwart hinterließen ſie Spuren ihrer Fußtapfen, Abdrücke der Pferdehufe oder ihrer Hände oder ihres Leibes in Stein, wodurch ſie ſiegverheißendes Zeichen gaben. Zweifelnde Kriegshelden ſchwören, die Schlacht ſo gewiß zu verlieren, als ſie einen Stein mit dem Schwerte nicht ſpalten können, doch ſiehe, der Stein theilt ſich unter dem Schwerthiebe wie Teig. Der Sleipnir, der über Berge ſpringt, fand ſeine Nachbildung in kühnen Roßſprüngen (Roßtrappe, Harrasſprung), durch welche Beherzte

Digitized by Google

sich retteten, z. B. Prinzessin Brunhild vor einem Riesen, indem ihr Roß von der Roßtrappe bis zum Teufelstanzplatz sprang. Man erkennt darin Wodan und Freyja. Auf dem Rosenstein stritt gar Christus mit dem Teufel und bannte ihn in die Teufelsklingen.

Gott oder Christus (Wodan) geht als armer Mann durchs Land; wo man ihm eine Gabe verweigert, versinken Schlösser oder Klöster oder Bauernhäuser, und die Nonnen werden zu Eulen. Verächter des Gottes erhalten zur Strafe Kröpfe, Mildthätige werden von Krankheiten geheilt. Zum Schutz verfolgter Götter erhebt sich die ganze Natur. Namentlich Jungfrauen schließt dann eine Buche, Tanne, oder ein Felsen in sich ein, um sie den Heiden (Riesen) zu entziehen. Von den sieben Jungfrauen von Achern singt Kopisch:

Die Hunnen fällen die hohe Tann
Und rennen wider die Thüre an.
Die Fräulein zu Maria (Holda) schrein,
Die Kirche wird ein Felsenstein.
Der Wandrer, der vorüberzieht,
Hört noch im Stein der Frommen Lied.

Hartherzigen verwandelt die wandernde, um Gabe bittende Gottheit das Brod in Stein, zuweilen sie selbst und ihr ganzes Besitzthum. Selbst Bonifacius machte, als er hungrig eine Frau vergeblich um Brod bat, das verweigerte Brod zu Stein, den man in der Kirche zu Dockum zeigte. Auf einem Berge am salzigen See bei Eisleben weidete ein Schäfer seine Heerde. Als er frühstückte, erschien Frau Wolle, die im See baden wollte, und bat um ein Stück Brod. Er wies sie ab, denn sie sollte arbeiten und sich ihr Brod verdienen. Da verwandelte ihn Wolle mit einer Ruthe in Stein und ebenso seine Schafe, weshalb heute noch eine Menge Steinblöcke an dem Bergesabhange liegen. Als Ursula (Holda) mit elftausend Jungfrauen (die umfahrenden Holden) nach Helgoland kam, und man sie schnöde behandelte, ward das schöne grüne Land in Fels verwandelt, ein Theil davon abgerissen und ins Meer versenkt, so daß Helgoland seitdem Insel ist, an deren Felswand ein versteinerter Mönch steht, der aus dem Kloster entwich. In Tirol dagegen zog Maria mit elftausend Jungfrauen ein, als es kalt und unfreundlich war. Da bat sie Gott um milde Witterung, und er sandte nach trübem Herbstwetter den schönen warmen

Digitized by Google

Liebfrauensommer. Von Engeln und Vögeln begleitet, die Spindeln mit Silberfäden tragen, zieht sie spinnend über Berg und Thal und webt die Marienfäden (Alterweibersommer oder Sommerfäden). Im Schwarzwald aber weben die Elfen mit Hexen den grauen Nebel, aus welchem Wodan seinen Mantel macht.

Wenn Christus (Wodan) mit Petrus (Thor) die Barmherzigen segnend durch die Welt wandert, so begeht Petrus allerlei Unklugheiten, weil er klüger sein will wie der Herr, als Nachbild des Thor, der gegen der Asen Rath ins Riesenland zog und dort gedemüthigt ward. Petrus bekommt sogar Prügel und Peitschenhiebe, und der Herr muß ihm oft aus der Noth helfen. Als eine arme Frau ihr Weniges mit ihm theilte, vermehrte er ihren kleinen Leinwandvorrath so, daß sie eine reiche Frau ward. Aehnliches that er als alter Bettler, wie er aussah, einer Mitleidigen, und als deren Schwestern gleiche Gabe begehrten, erhielten sie solche, die ihnen nichts nützten. Einem armen Manne gestattete der Bettler (Gott Wunsch) drei Wünsche. Der Arme war bescheiden: er wünschte Gesundheit, tägliches Brod und die ewige Seligkeit. Der geizige reiche Nachbar, der den Bettler abgewiesen hatte, eilte diesem nach und bewog ihn, auch ihm drei Wünsche zu gewähren. Der Gott bewilligte es, und der Geizhals kehrte heim. Unterwegs ging sein Pferd sehr schlecht und er fluchte: Möchtest du den Hals brechen! Dies geschah, und er belud sich mit dem Sattel, um ihn nicht zu verlieren. Als ihm das Tragen schwer ward, rief er: Säße ich doch lieber im Sattel! Im Nu saß er darauf und mußte den dritten Wunsch verwenden, um wieder herunter zu kommen. In verschiedener Weise wird das Märchen von der Unersättlichkeit Habgieriger wiederholt, die keinen Gewinn und Nutzen von ihren erpreßten Gütern haben.

In andern Märchen läßt sich der Gott von armen Leuten zum Pathen wählen und beschenkt den Täufling mit Wundergaben.

Im Märchen von den drei Federn erhält der Beschenkte ein weißes Roß, welches ihm guten Rath ertheilt, was er thun und lassen soll, als sich ihm unterwegs allerlei Glück darbietet. Wieder in andern sagt ein Traum, wen der Arme zum Pathen nehmen soll, und dann tritt Gevatter Tod auch wohl an die Stelle des Gottes, oder gar der Teufel. In andern Märchen verleiht Wodan oder ein

Digitized by Google

Heiliger festbannende Dinge, eine goldene Ente, goldene Gans, Fisch, Schwan, Schlitten mit Vögeln, giebt Schönheit, Kraft, unverzagten Muth, Gold, und dabei erscheint eine Scheune an der Stelle der Asenburg. Wie Thor den Braukessel herbeischaffen mußte, so erscheint Petrus als Koch, sorgt für Essen und kauft Wein ein, wie im Märlein von Bruder Lustig und vom Schwaben, der die Leber nascht, erzählt wird.

Wandernde Göttinnen (Holda u. A.), schöne stolze Frauen, belohnen Dienste, die man ihnen erweist, reichlich. Als ein Fuhrmann seinen Wagen festgefahren hatte, kam eine Frau daher, die müde und durstig war, und erbot sich zu helfen, wenn er ihr zuvor ein Glas Wein gebe. Der Fuhrmann war dazu bereit, doch fehlte ihm ein Glas. Da brach die Frau eine weiß und roth gestreifte Feldwinde ab, trank und half. Die Blume aber heißt seitdem Muttergottesgläschen. Oft erscheint sie im Walde und beschenkt Kinder mit Schachteln. Werden diese daheim geöffnet, so enthalten die des mitleidigen Kindes Kostbarkeiten, die des hartherzigen schlimme Dinge. Denn das alte Mütterchen im Walde ist die Holda. Mitunter zeigt sie sich im Schmuck und sammelt gern Kinder um sich oder läßt sich Kinder anvertrauen, die sie in den Himmel bringt.

Im krummen Jacob erscheint die Frau Hulda als Schützerin des Rechts. Ein Graf gab seinem ältesten Sohn sein Schloß mit der Bedingung, den häßlichen Bruder Jacob zu pflegen. Jener behandelte aber den Lahmen schlecht. Einst ging dieser in den Wald, wo eine alte verfallene Kapelle stand, und weinte bitterlich. Wie er aufstehn wollte, saß ihm gegenüber auf einem Steine eine alte Frau mit grauem Haar und runzlichem Gesicht, welche spann und beim Drehen des Rades stets mit dem Kopfe nickte. Sie ging ärmlich gekleidet, frug den Jacob nach der Ursache seines Schmerzes und erbot sich, ihm zu helfen, wenn er drei Jahre bei ihr arbeiten wollte. Er war es zufrieden und folgte ihr in ihr Häuschen, wo er ihren Rosmarinstock begoß, ihr Flachsfeld bebaute, ihre Katze fütterte, Pfalstecken für Weinreben und Schiffsstangen schnitzte und verkaufte, und sie begleitete wenn sie am Gehstock, wozu sie die Spindel benutzte, nach der Stadt ihr Garn trug, um es zu verkaufen. Nach drei Jahren ging sie mit Jacob zu dessen Bruder, um Jacob's Erbtheil zu verlangen. Der

Digitized by Google

Graf saß unter einer Linde, von der geweissagt war, wenn sie absterbe, so werde das Schloß verfallen.

Der Graf weigerte sich, mit seinem Bruder zu theilen. Zornig stieß die Alte ihre Spindel in die Linde. Da wankte und erzitterte der Baum, die Vögel flogen davon, der Saft rann aus, Zweige und Blätter welkten und fielen ab. Nun verfiel auch das Schloß. Ein Theil nach dem andern brach zusammen, und der Schloßherr bezog den Keller als Wohnung, um dort sein Geld zu bewachen. Da kam um Mitternacht ein Sturm, warf die Linde um, so daß sie vor die Kellerthür fiel, dieselbe versperrte, und der Graf bei seinen Schätzen verhungern mußte. Nun erschien die Alte, theilte das Geld und gab Jacob die ihm zukommende Hälfte. Jacob ward ein fleißiger Bauer, seine Felder gediehen, aber das Waldhäuschen war verschwunden, in welchem die Alte mit der kleinen Platthaube zu sitzen pflegte.

Sogar in Thiere verwandelten sich die Götter, namentlich Thor und Loki, und Ersterer hatte davon den Beinamen Bär (Biörn). Die Gothen behaupten, von einem Bäre abzustammen, und oft heirathen Bären Menschentöchter. Denn sie sind verzauberte Götter oder Riesen, wohnen in Felsenschlössern, besitzen großen Reichthum und wollen durch Heirath mit Menschen erlöst werden. Im Odenwalde wohnte eine Frau, die von ihrem Manne schlecht behandelt wurde. Einst weidete sie im Walde die Kühe. Da entlief ihr eine, und als sie diese tiefer im Walde aufsuchte, traf sie auf einen Bären, der sie mitnahm, getreulich pflegte und sie heirathete. Ihr Sohn hieß Peter Bär, der sehr stark war und endlich dem Vater entlief. Er ward Bauer, dann Schmied und verfertigte centnerschwere Rüstungen, ging dann mit dem Mühlsteinwerfer und Eichenreißer auf Abenteuer aus, erschlug Riesen, erlöste Königstöchter und ward endlich selbst König.

Alle diese Märchen und Legenden veranschaulichen die Wirksamkeit der himmlischen Mächte auf den Menschen, dem sie unendliche Dienste erweisen. Aber nur der Besonnene, Arbeitsame hat Gewinn von den Gaben der Natur, dem Habgierigen bringen sie dagegen die Qual der Leidenschaft und Begierde, die alle Lebensfreude raubt. Diese Anschauung paßte so sehr in die Lehre vom menschgewordenen Gott und Erlöser, daß man die Göttersagen sehr wohl auf Apostel und Heilige

Digitized by Google

anwenden konnte. Die Bedeutung blieb dieselbe, nur Namen und einige Zuthaten änderten sich, wurden vergessen oder aus Mißverständniß entstellt.

Die Nornen oder Schicksalsschwestern.
(Feen oder weise Frauen).

Am Urdbrunnen, erzählt die Edda, steht ein schönes Schloß, aus welchem drei Jungfrauen herausgehen: Wurd oder Urdh (Vergangenheit), Werdandi (Gegenwart) und Skuld (Zukunft). Sie bestimmen dem Menschen seine Lebenszeit und heißen Nornen als Walterinnen der Zeit und des in der Zeit Geschehenden. Täglich schöpfen sie aus dem Brunnen, dessen Wasser Alles heiligt, und besprengen damit die Zweige der Weltesche, damit sie nicht dorren und faul werden. Aus dem Vergehen absterbender Dinge wird ja das Entstehen neuer, und daher bleibt die Welt von und in der Zeit lebendig erhalten. Elfen oder Feen bestimmen, wie lange Neugeborene leben, und welche Schicksale sie erleben sollen. Nornen schaffen Glück und Unglück, indem sie den Schicksalsfaden drehen und das Gewand des Lebens weben.

Sage und Legende bewahrten diese Vorstellung von drei Schicksalsschwestern sorgsam auf, die daher bei verschiedenen Gelegenheiten als drei Jungfrauen erscheinen. Sie bewohnen auch wohl ein Waldhaus, sitzen unter einem Baume, weissagen und retten durch Rath diejenigen, die sich im Walde verirrten, dem Glockengeläut nachgingen und zum Dank dann ein Kloster oder eine Kapelle stiften. Die Zeit erschafft, beherrscht und verzehrt Alles.

Die Wurd (Gewordenes) ist eine ernste, freundliche Greisin, die Werdandi (Werdende) aber unveränderlich jung, Skuld (das Seinwerdende) endlich finster, unheilbringend, launisch, denn die Zukunft birgt Freud' und Leid in sich. Wurd legt den Faden gleichmäßig schön um die Spule, Werdandi spinnt ihn ebenmäßig fort, Skuld schneidet ihn ab oder verwebt ihn zum Schicksalskleid. Sie ist den Schwestern feindlich gesinnt, sieht grimmig aus feurigen Augen und ist schwarz als verborgene Zukunft, nur das Gesicht weiß, da man

Digitized by Google

den Beginn der Zukunft sehen kann. Die Vergangenheit steht weiß und klar da, die Gegenwart halb weiß, halb schwarz. Alle Drei tragen Kronen. Die Wurd hat ein aufgeschlagenes Buch in der Linken, einen Lorbeerzweig und Pfeil in der Rechten, die Schwestern nur Zweig und Pfeil.

Sage, Volks- und Kinderlied sprechen oft von drei Jungfrauen, die zu einem Schloß oder Haus herausschauen, in denen wir die Nornen wieder erkennen. Solche Kinderlieder lauten:

Zu Baden steht ein Schlößlein,
Zu Baden steht ein golden Haus (Gottespalast),
Es schauen drei Marien heraus.
Die Eine spinnet Seide,
Die Andre schnitzelt Kreide,
Die Dritte schneidet Haberstroh.

'z Stuttgart steht e Schlößle,
'z Stuttgart steht e rothes Haus,
Gucken drei schöne Jungfern raus.
Die Ein' spinnt Seide,
Die Andre spinnt Weide,
Die Dritte spinnt e rothe Rock
Für unsern lieben Herregott.

Storch, Storch, stane,
Mit deine lange Bane,
Flieg hinein in Bäcker's Haus,
Da schauen drei alte Weiber heraus.
Die Eine die spinnt Seide,
Die Andere die flecht Weide,
Die Dritte hat einen rothen Rock.

Sechs, Drei, Neun,
Im Garten steht 'ne Scheun (Asgard),
Im Garten steht ein Hinterhaus, (Hlidskialf),
Da sehen alle Engel raus.
Der eine spinnt Wolle,
Der andre spinnt Seide,
Der dritte schließt den Himmel auf,
Da sehen alle Engel raus.

So seltsam diese Reime auch klingen, die mit verschiedenen Abänderungen von den Schweizeralpen bis zur Nord- und Ostsee gesungen werden, so unterrichten sie uns doch von den Nornen im goldrothen

Digitized by Google

schönen Hause oder Götterpalaste. Sie werden zwar auch alte Jungfern, alte Weiber und Docken (nett gekleidete schöne Mädchen oder Feen) genannt, wegen ihrer Güte und Jungfräulichkeit auch Marien, aber ihre Beschäftigung bezeichnet sie als Schicksalsschwestern.

Wir haben noch Ausdrücke für den Tod, welche die Nordgermanen von der Wurd (Wurt) gebrauchten: der Tod steht nahe, der Tod ist vor den Handen, und reden noch von Lügengewebe, Schicksalstücke, Schöpfer des Schicksals. Die Nornen wirkten oder schufen das Schicksal, indem sie über das geborene Kind ihr Urtheil (Urlac, Orlag, Urfestsetzung) fällten. Als z. B. Helgi geboren war, traten des Nachts die Nornen in die Burg, drehten dem einstigen Helden seine Schicksalsfäden und breiteten das goldene Seil am Himmel aus. Eine Norne barg ein Ende des Fadens gen Osten, die andere gen Westen, die dritte und jüngste festigte es gen Norden. Es scheinen die Himmelsgegenden irgend welche Bedeutung gehabt zu haben, denn die jüngste Norne pflegt zu den guten Gaben ihrer Schwestern eine böse zuzufügen, wie es auch von den weisen Frauen oder Feen erzählt wird, die als fahrende Weiber zu drei, sieben oder dreizehn durchs Land ziehn, von den Leuten eingeladen werden, um ihnen zu weissagen und dafür Speise und Trank erhalten. Bezog sich das Schicksal auf die Entscheidung in der Schlacht, so wirkten es die Walkyren. In Sage und Märe werden Nornen, Feen und Walkyren oft verwechselt, weil sie so ziemlich dasselbe thun, Walkyren auch zu Rosse erscheinen. Doch ist den Nornen der zukunftskundige, geistersichtige Hund beigegeben. Der Nornen gab es daher nach späterer Sage verschiedene; einige stammten von Göttern ab, andre von Elfen, noch andre von Zwergen; auch gab es gute und böse Nornen, welche das Schicksal zu erspähen, zu verhängen, auszusprechen und zu verwalten hatten. Das Ausgesprochene nannten die Römer Fatum oder Verhängniß, und daraus entstand das Wort Fee. Im ganzen Mittelalter erzählte man viel von den fahrenden, begabenden Zauberfrauen (Nornen), die an die Thüre klopften und ihre Dienste anboten. Vielleicht stammt daher unser Sprichwort: der Tod klopft an die Thür, der Tod steht vor der Thür. Gern traten sie zur Wiege, erschienen bei Hochzeiten und Begräbnissen, um das Schicksal in Wünschen (guten und bösen) zu verhängen. Es ist ihm nicht vor der Wiege gesungen, so lautet das

Digitized by Google

Sprichwort in der Erinnerung an den Zaubergesang der Nornen. Als Nornagest in der Wiege lag, erschienen die drei Schicksalsschwestern. Die beiden ersten wünschten ihm Glück, die jüngste aber, die vom Stuhle geworfen und auf die Erde gefallen war, rief zornig aus: Das Kind soll nicht länger leben, als die Kerze brennt. Sofort löschte die erste Norne die Kerze aus und übergab sie der Mutter mit der Mahnung, sie erst an des Kindes letztem Lebenstage wieder anzuzünden. Amt und Wesen der Nornen sind daher unklar; man hat sie später weiter ausgebildet, wie die angeführten Kinderlieder bezeugen.

Die Nornen wohnen in einem Schloß am Brunnen und spinnen. Die Eine spinnt den Schicksalsfaden aus weicher, schöner, fester Seide, worunter man sich den goldenen Glückfaden der Helden vorzustellen hat, den die Nornen als „Goldseil unter dem Mondsaal (Himmel) ausbreiten". Ihn wirkt die thätige Gegenwart. Die zweite Norne flicht oder wickelt Hanf oder Flachs oder Weide oder schnitzt Kreide, wie das Schweizerlied sagt, um Unhaltbares, leicht Zerstörbares zu bezeichnen. An einem Weidenzweig wurden in uralten Zeiten Verbrecher aufgehängt. Das Drehen der Weide war Arbeit des Henkers und Anzeichen eines gewaltsamen Todes. Dasselbe bedeuten Hanf und Flachs. Scult (Skuld) die Tödtende, den Lebensfaden Zerschneidende, spann diesen Unglücksfaden.

Die dritte spinnt oder schneidet Haberstroh, oder nähet Hemden, oder macht einen rothen Rock, oder schließt den Himmel auf oder geht zum Brunnen, wo sie ein Kindchen findet. Haberstroh verheißt ein hartes rauhes Leben, und das Rockmachen bedeutet das Weben des Schicksals durch die Wurt. Schon im Alterthum sagte man: das hat mir die Wurt gewoben. Ist das Kleid roth, so ist es ein glückbringendes. Im Brunnen wird das Schicksalskleid für das Kind gewaschen, von dem Schmutz der Arbeit gereinigt. Aus dem Brunnen werden aber auch die Kinder geholt von der Katze der Holda, die deshalb, wie der gestiefelte Kater, raschfördernde Stiefeln anzieht, und das Kind im Sonnenschein, d. h. im Heilsgewand findet.

In uralten Zeiten nannte man die Wahrsagerinnen und Schicksalszauberinnen Idis, d. h. weise, kluge Frau, wie eine alte Beschwörungsformel bezeugt. Sie walteten gleich den Walkyren und nach ihnen

Digitized by Google

nannten die Cherusker das Kampffeld an der Weser Frauenwiese (Idisiaviso). Von ihnen sagt die alte Formel: Einige hefteten Haft (thaten dem Kampfe Einhalt), Andre hielten das Heer auf, noch Andere pflückten nach Ketten oder (bindende) Pflanzen, d. h. die eine Schaar der Idisi spann, die andre flocht Weide, die dritte webte. In der Erzählung der Kämpfe zwischen Germanen und Römern werden einige Weissagerinnen genannt, welche großen Einfluß auf ihr Volk hatten, da man sich bei wichtigen Unternehmungen ihren Rathschlägen unterwarf. Veleda (d. h. Wahrsagerin) wohnte einsam auf einem Thurme, eine andre hieß Gama, eine dritte Aliruna. Dem Drusus trat im Lande der Cherusker eine solche Prophetin kühn entgegen, war von erschreckender Gestalt, mahnte zur Umkehr und verkündete dem Sieger seinen nahen Tod. Auch den Attila soll eine Runenjungfrau durch ihr dreimaliges: Zurück, Attila! vom Lechübergange abgehalten haben.

Oft werden die Nornen und Walkyren mit den Elfen verwechselt, die als Feen und weise Frauen im Märchen häufig erwähnt werden, wovon weiter unten die Rede sein wird. Am Urdbrunnen hielten die Götter ihre richterlichen Sitzungen, denn Alles entsteht, entwickelt sich und vergeht mit der Zeit, dieser erbarmungslosen, dunkeln Macht, welche man im Mittelalter Frau Sälde (Seligkeit, Glück) nannte, wogegen früher das Schicksal Wurt hieß, z. B. die Wurt ist zu Handen, sie naht, sie rafft den Menschen hin. Auch bei Dornröschens Geburt erschienen zwölf weise Frauen, um das Kind zu beschenken, worauf die vergessene dreizehnte den frühen Tod des Kindes weissagte. Man lud daher weise Frauen (Feen) zu Pathenstellen ein, überwies ihnen den Ehrensitz und erwies ihnen besondere Aufmerksamkeit. Da sie auch zu Hochzeiten als Glückbringerinnen eingeladen wurden, so weiß die Sage viel von versteinerten Hochzeitsgästen und Hochzeitszügen zu erzählen.

Die Nornen waren Verwandte der Hel, also auch Todesgöttinnen, und ein Pferdekopf galt für Sinnbild des Todes, denn „die Todten reiten schnell". Lebende Pferde sehen zum Dachfenster heraus als Zeichen, daß ein Todtgeglaubter noch lebt. Da das Wort Norne in Deutschland unverständlich ward, so verwandelte es die Sage in „Nonne", deren sie daher oft gedenkt, sie aber auch mit Walkyren und umwandelnden Göttinnen verwechselt.

Digitized by Google

Die Walkyren (Walkyrien) oder Schildmädchen.

Wodan sammelte in Walhalla (Valhöll) die Seelen der in der Schlacht gefallenen und von ihm zum Tode auserwählten Helden. Er hieß daher Walfader oder Siegsvater, das Schlachtfeld nennen wir noch Wahlfeld oder Wahlstätte, was etwa Todten- oder Heldenleichenfeld bedeutet. Den Siegsvater bedienten beim Mahl zwei Walkyrien, Hrist und Mist, elf andere schenkten den Einheriern Meth ein; zu ihnen gesellte sich die Norne Skult. Diese Jungfrauen trugen Helm und Schild, ritten auf schnellen Rossen, von deren geschüttelter Mähne Thau in die Thäler troff, furchtbare Schloßen auf die Bäume fielen. Sie walteten des Kampfes, brachten die Entscheidung, standen schützend ihren Lieblingshelden bei, wählten diejenigen von ihnen aus, die dem Tode geweiht waren, und führten deren Seele nach Walhalla. Man nannte sie daher Wahl- oder Schildjungfrauen, deren Namen oft auf die Silbe — hild endigt, weshalb ihnen Brunhild, Chrimhild u. s. w. zuzuzählen sind. Val heißt kiesen, in Empfang nehmen, küren, aber auch Niederlage der Leichen auf dem Schlachtfelde. Man nannte sie auch Schlachtmädchen, Schild- oder Helmmädchen, Wunschjungfrauen, in Deutschland Walachurien oder auch Wünschfrauen. Die Edda schildert sie in folgenden Zeilen:

Man sah Valkyrien
Weither kommen,
Bereit zu reiten
Zum Rathe der Götter.
Die Mädchen auf Rosses Rücken
Sorgsam saßen sie,
Den Helm auf dem Haupte
Und hatten vor sich die Schilde,
Drei Reihen Mädchen;
Doch ritt voraus
Unterm Helme die Eine licht.
Die Mähren schüttelten sich,
Aus den Mähnen troff
Thau in tiefe Thäler,
Hagel in hohe Bäume,
Das macht die Felder fruchtbar.

Digitized by Google

Wenn auch die Norne Skuld unter ihnen erscheint, so bezeichnet dies die Gefühllosigkeit und Härte der Entscheidung durch den Kampf, und dieses versinnlicht die Sage von Skulda, der Tochter Helgi's, die dem ganzen Geschlechte Rolf Krake's Verderben bringt. Sie heirathet den Hiortwar und reizt ihn zum Kampfe gegen ihren Bruder Rolf Krake. Dieser, ein erprobter Held, leistet tapfern Widerstand in mörderischer Schlacht. Doch selbst Odin streitet gegen ihn, Skulda kämpft als grimmer Drache mit und belebt die von Krake Getödteten, bis dieser Held endlich mit den Seinigen erliegt, weil die Zahl seiner Gegner nicht abnimmt. Skulda zeigte überall ihr grausames Wesen, das am Blutvergießen Freude fand, bis man über sie herfiel und sie zu Tode marterte. Sie ist die sich selbst vernichtende Kampflust, wogegen Hilde nur für Recht und Gerechtigkeit kämpft und das Kriegführen von der schönen sittlichen Bedeutung als Rechtsschutz darstellt. Weil die Menschen nie aufhören, Unrecht zu thun und gewaltsam das Recht zu unterdrücken, so ist der Krieg unvermeidlich bis ans Ende der Welt. Högni (Hagen oder Odin) kämpft in Ewigkeit mit Hedin, da Högni's Schwert Dainsleif jeden Getroffenen tödtet, Hilde aber die Todten wieder belebt. Ein Kampf erzeugt den andern, weil er auf Anwendung der Gewalt beruht und der Stärkere siegt. Das ganze Leben ist ja ein unausgesetzter Kampf.

Wie Odin den Wunschstab (Wünschelruthe) führt, so die Walkyrien die Spindel, in welcher ihre verzaubernde Macht lag. Einen Schlafdorn steckte Odin dem Schildmädchen Brunhild (gepanzerte Kriegerin) ins Kleid, wodurch sie in Schlaf verfiel wie Dornröschen. Denn auch die Feen, welche die spinnenden Nornen vertraten, führten Spindel oder Kunkel, und zwei Felsen heißen Brunhild- und Chriemhildspindel oder Spindelsteine (Spielsteine). Staufenberger findet auf einem Felsen eine weißgekleidete Jungfrau (Walkyrie), die ihn unsichtbar in Gefahr schützt, ihm zu Hülfe kommt, sobald er es wünscht, und endlich seine Gemahlin wird. Doch brachte es den Helden nie Segen, wenn sie sich mit übermenschlichen, halbgöttlichen Wesen vermählten. Unbändige Kriegslust vertilgt die Heldenfamilien und deren Habe. Da nun Freyja auch Todte auswählte und ihnen beim Ankommen das Trinkhorn des Willkommens reichte, so ist die bekränzte Jungfrau, die dem Grafen von Oldenburg am Osenberge ein Trinkhorn reichte,

Digitized by Google

Freyja oder eine Walkyrie, und Brunhild reicht dem Svend Fälling (Siegfried) gleichfalls das Trinkhorn. Teufel und Engel streiten sich in der Legende um die Seelen, wie neun schwarze und neun weiße Walkyrien nach verschiedenen Gegenden mit blitzender Lanze, glänzendem Helm und leuchtendem Schild ausreiten, um Unglück oder Glück zu bringen. Denn das einzige Sehnen und Verlangen der Schildmädchen ist Kampf und Schlacht. Ihre Namen bezeichnen auch die Vorfälle der Schlacht, denn Hlöck und Herfiötr hemmten den Kampf, Hilde und Gunna unterhielten ihn, indem sie die Gefallenen Nachts wieder belebten, und in der Hilde des Gudrunliedes lebt noch diese Schlachtbegierige fort. Trud (Drut) als zauberhaftes Wesen (Hexe) verleitete die Helden, sich blind in Gefahr und Tod zu stürzen. Andre Walkyren brachten Niederlage oder weissagten den Ausgang des Kampfes. In die Heldensage trat Chrimhilde (Helmjungfrau) und Brynhilde (Panzerjungfrau) über. Letztre lag in einem unnahbarem Saale (Schildburg) verzaubert unter einem Schilde und schlief, bis sie Sigurd erlöste, dem sie dann weissagte. Wabernde Lohe (der auflackernde Scheiterhaufen) umgab ihren Saal, denn das Kampfleben führt zum frühen Tode. Zürnte aber Odin einem solchen Schlachtmädchen, so mußte sie heirathen, einem Manne unterthan sein, und ein ruhiges Leben als Hausfrau führen, wobei sie ihren wilden Sinn der Selbstwehr und des Kampfes um die Freiheit ihrer Person verlor.

Walkyrien sitzen am Meeresstrand oder in Felsgeklüft bei einander und spinnen Flachs oder die blutigen Geschicke der Schlacht. Dann dienen ihnen Menschenhäupter als Gewicht des Gewebes, Därme zum Garn, Schwerter zur Spule, Pfeile zum Kamm. Zuletzt zerreißen sie ihre Arbeit, steigen zu Pferde und reiten davon. Sie jagen zu Roß durch die Lüfte, als Schwäne über Wasser. Daher weilt der Schwan als Weissagevogel gern am Seegestade, erschien der Gudrun ein Schwan, sitzen aber auch Frauen spinnend am Seegestade, neben sich das Schwanengewand, um sofort davon fliegen zu können. Die Walkyrie Sigrun und Sigr-Drifa hat sich im Heldengedicht als die weise Frau Sigelind erhalten. Eine Walkyrie heißt Schwanweiß — (Svanfvit). Svava (Kara) schwebt singend über ihrem Helden Helgi, der ihr einst, das Schwert zu hoch erhebend, den Fuß abhaut und nun sein Glück verliert. Gern baden die weissagenden Meerweiber in kühler

Digitized by Google

Flut, und wer ihnen das Schwanhemd oder den Schwanring raubt, wie z. B. Hagen, der hat sie in der Gewalt. Aber auch Helden werden zu Schwänen, wenn sie das Schwanhemd über sich werfen oder den Schwanring, den die spätere Sage zu einem Ring mit einer Goldkette macht. Auch vertreten in andern Dichtungen Tauben die Stelle der Schwäne. In der Heldensage spielt der Schwan eine große Rolle, da Ritter badenden Jungfrauen das Schwanhemd rauben und sie dadurch zwingen, sie zu heirathen. Den Lohengrin geleitet ein redender Schwan, und das Meer heißt sogar Schwanenweg. Zwei Schwäne schwammen auf dem Urdarbrunnen, und ein Schwan, der auf dem See eines hohlen Berges schwamm, hielt einen Ring im Schnabel. Läßt er diesen fallen, so geht die Welt unter. Schwäne führten Seelen ins Himmelreich, daher singt das Kinderlied:

Krune, Krane (Kranich), weiße Schwäne,
Wir wollen mit zum Engelland fahren.

Der spinnenden Bertha wurden Gänsefüße beigelegt, da sie auch weissagte, und von ihr ist das Sprichwort: Auf einem großen Fuße leben, entnommen.

Die Sagen von den Walkyrien trug man bald auf die Wünschelfrauen über, die an Weihern des tiefen Waldes lebten, und verehrte diese wilden Waldfrauen als wohlthätige, weissagende Halbgöttinnen. Im Frankenwalde läßt man drei Hände voll Flachs für die Holzweibel auf dem Felde liegen, und in der Wetterau heißt der Stein eines hohen Berges der wilden Frau Stuhl. Im Volkslied endlich ist das schwarzbraune Mädel, welches der Jäger anredet, die Waldfrau. Die rauhe Els oder das rauhe Weib, welche den Nachts beim Feuer sitzenden Wolfdietrich entführt, als Königin auf hohem Felsen wohnt, dann im Jungbrunnen ihr rauhes Gewand ablegt, ist eine Walkyrie und als Sigeminne im ganzen Lande als die Schönste gepriesen.

Man nannte diese halbgöttlichen Wesen Menni oder Minni, auch Waldminne, Meerfei, Meerminne, Meerfrau, Meerweib, da sie oft in einem hohlen Stein am Meere wohnen. Sie waren übermenschliche Wesen, weissagten und warnten vor Gefahr. Solche Walkyrien waren Hadburg, Siglint, Wachilt (Wagenhilde) u. s. w. Es gab aber auch Meermänner (Marmennil), schweigsame Weissager, die, wenn

Digitized by Google

sie gefischt wurden, wieder ins Meer zurückverlangten. Sie schmiedeten kunstvoll die Korallen, die daher Marmennils Geschmeide hießen. Die schöne Melusine war eine Meerfei, Hugdietrichs Sigeminne ebenfalls, denn die Heldendichtung strömt in ihrem innersten Wesen aus dem alten Glauben der Germanen.

Sage und Legende wiederholen die Verzauberungen durch Schwanjungfrauen und deren Erlösung auf vielfache Weise. Gertrud und Magdalena schützen mit blankem Schild, der die Feinde blendet, ihr Heiligthum, Kirchen werden durch einen erscheinenden Lichtengel gegen eindringende Feinde geschirmt, Marie läßt durch Engel Steine und Pfeile auffangen, leiht einem Kreuzritter ihren Sternenmantel, wodurch er fortan sieghaft streitet, Tauben erscheinen an Stelle der Schwäne, und Engel tragen die Seelen Frommer in den Himmel. Daher sagt das Kinderlied:

Nigel, Nagel, Fingerhut,
Wenn du stirbst, so geht dir's gut,
Geh'n drei Engel mit der Leich',
Tragen dich ins Himmelreich.

Um die Schwanjungfrau, die entflieht, wenn sie das versteckt gehaltene Gewand wieder erlangt, aus der „finstern Welt" (Unterwelt) oder vom „gläsernen Berg" (Asgard) wieder zu gewinnen, muß der Held drei gefahrvolle Arbeiten bestehen, die oft seltsam erdacht sind. Es sucht aber auch umgekehrt eine Schwester ihren Bruder unter allerlei Gefahren, wie Schwanjungfrauen sich nach dem Besitz eines Helden sehnen, und vollbringt scheinbar Unmögliches, indem ihr Thiere mit Rath und That helfen, denen sie Wohlthaten erwies. Das Kinderlied singt:

Frau, Frau, was spinnst du so fleißig?
Für meinen Mann einen goldnen Ring.

Sie will ihm ein Vogelkleid anfertigen, um ihn mit zu sich nehmen zu können ins Reich der Götter.

Fastrada bezauberte Karl d. Gr. durch einen Ring, daß er sich immer nach ihr sehnte. Das Märchen erzählt aber von den drei Nornen, daß die eine vom Treten des Spulrads einen breiten Fuß, die andre vom Weben ein breites Gesäß, die dritte vom Fadendrehen

Digitized by Google

einen dicken Finger erhalten habe. Diesen Glauben wiederholt ein Kinderlied:

Es flogen drei Enten (Schwäne) wohl über den Rhein
Mit ihren drei goldenen Schnäbelein.
Die erste hieß Frau Mäs,
Die zweite hieß Frau Päs,
Die dritte Trick-Track-Trillius.
Hem, hem, sprach Frau Mäs zu Frau Päs:
Was hat die Frau Trick-Track-Trillius
Für ein breites Gesäß!

Wie endlich die Walkyre Sigrun ihren Helden Helgi aus Walhalla zurückholt, da ihm ihre Sehnsuchtsthränen heiß auf die Brust fallen, so weckt Leonore in der Ballade Bürgers durch ihren Schmerz Wilhelm aus dem Grabe auf, bis er kommt, sie dorthin abzuholen.

Da die Walkyren als sieben oder dreizehn erscheinen, so behält das Märchen für die Feen dieselbe Zahl bei, die zu den christlichen, heiligen Zahlen paßten, wogegen die nordische Sage die Zahl neun vorzieht. Die spätere Sage machte aus den Walkyren Schutzgeister, die von ihren Lieblingen Unheil abzuwenden suchen. Wenn der Krieger lebend oder heil aus der Schlacht zurückkehrt, so verdankt er dies nicht seiner Vorsicht, sondern einer höheren Vorsicht, die er bald Norne, bald Walkyre nannte. Das Menschenleben ist von so vielen Gefahren bedroht, daß es fast ein Wunder ist, wie er ihnen entgeht. Der fromme Germane schrieb diesen Schutz der Walkyre zu, die aber auch den Tod brachte, der als Lohn für ein tapferes Heldenleben ins Paradies (Walhalla) führte. Schlachtentod war das höchste Erdenglück.

Götter und Helden.

Nachdem die Göttersage sich ausgebildet hatte, das Heidenthum aber abgestorben war, übertrug man die Götterthaten auf Könige, was um so leichter geschehen konnte, als man ja sich die Götter ganz wie menschliche Wesen vorstellte, die verwundbar und sterblich waren. Die Könige erschienen als Halbgötter, und die alten Chronisten zählten die Götter zu den alten Königen, d. h. hielten sie für geschichtliche Per-

Digitized by Google

sonen. Schon die Ursage erzählt, vom Gott Tiusco stamme Mannus ab, dessen drei Söhne Erman (Irmin), Ingo und Escio die Gründer der drei germanischen Hauptstämme (Hermionen, Ingävonen und Iscä- oder Istävonen) wurden. Tiusco ist aber gleichbedeutend mit Heimdallr; Mannus bedeutet Mensch, Inguio oder Ingo ersetzt den Freyr, der Yngvi hieß, und von dem die schwedischen Könige Ynglinger abstammen wollen. Iscio oder Istio erinnert an Askr, den ersten Menschen, aber auch an Hading, der den Niördhr vertritt, und Irmin wird durch die bedeutsame Silbe Ir oder Er, die an Iring anklingt, der Stellvertreter des Zio sein.

Alle germanischen Stämme leiten daher ihren Ursprung von einem Gotte ab, dessen Nachkommen die ältesten Könige sind. Die Gothen z. B. nennen ihren Stammvater Gapt oder Gots, die Angelsachsen Geat, d. h. Odin oder Wodan. Daher gab es von allen Heldenkönigen Lieder, wie Paulus, Saxo und Jornandes versichern und den Inhalt einiger mittheilen. Da der erste Mensch Askr hieß, so behaupten die sächsischen Askanier, aus Harzfelsen entstanden oder auf Bäumen gewachsen zu sein, wie heute noch der Volksreim erzählt. Der Angelsachse Sceaf ward als Knabe auf einem Schiffe ohne Ruder fortgeführt. Den Kopf auf einen Büschel Getreide gelehnt, landete er schlafend auf der Insel Scandja, ward König von Schleswig und hatte zum Sohne Scyld, zum Enkel Beowulf. Aehnliches widerfuhr dem Schwanenritter, dem Sohne des Gralkönigs.

Die Skiöldungar leiten sich von Skiold ab, die burgundischen Giukungar (Gunthar, Gernot, Giselher, Hagen) von Giuki (Gibika) d. h. von Wodan, die Wölsungen (Sigi, Sigmund, Sigfrit, Helfrich oder Chilperich) von Wodan, und Siegfried wird von einem Alb Regino erzogen, von der Walkyre Brunhild als Gemahl begehrt, vom weisen Gripir (Mimir) über sein Schicksal belehrt, gewinnt Fafnirs Hort, macht sich unsichtbar und unverwundbar u. s. w. In ihm vereinigt sich die fränkisch-burgundische Sage zu der Nibelungensage. Auch die gothischen Amelungen führen ihre Abkunft auf Wodan zurück; im Ermanrich (Irmin) nähern sie sich den Sachsen (Ingävonen) im Gegensatz zu den Franken (Istävonen). Viele Königsnamen endigen auf Wulf (Welfen, Blinde), weshalb die longobardische und schwäbische Sage sich viel mit Wölfen und Hunden beschäftigt und man von

Digitized by Google

„blinden“ Hessen und Schwaben spricht. Odoacer oder Otacher scheint Hund zu bedeuten, und Dietrich gleicht ganz dem Donar, selbst ein Pfeil blieb ihm in der Stirn stecken, wie diesem ein Felsstück. König Orandel gleicht zum Theil dem umherirrenden Odysseus, noch mehr aber dem Donnergotte.

Aus den Königen wurden mit der Zeit Helden, in deren Wesen und Thaten man die alten Göttersagen wieder erkennt. Held bedeutet ursprünglich schirmender Streiter, Krieger. Tritt er freiwillig in den Dienst eines gewählten Herrn, um für dessen Ehre und Recht zu kämpfen, so heißt er Degen; ward er aber aus der Heimath vertrieben und suchte in der Fremde Dienst als Heergeselle, so nannte man ihn Recke, weil das Wort Heer einen Kriegerhaufen bedeutet.

Manche Helden lassen diesen Uebergang aus der Mythe in scheinbar geschichtliche Zeit leicht erkennen. Wieland und Wittich sind elfischer Abkunft. Jener herrschte als König der Elfen und ist der Sage auch als zauberkundiger Schmied bekannt, denn Weland oder Wieland bedeutet kunstfertiger Schmied. Sein Vater Wilkinus heirathete eine Meerfrau, die den Riesen Wadi gebar, welchen die Sage Wate oder Wato nennt. Ihn selbst zog man in einem Netze aus dem Wasser. Sein Sohn hieß Wittich und war Waldgeist. An den mythischen Helden Mimir erinnern einige Ortsnamen; denn aus Miningardiford ward Münster, aus Mimidum Münden, aus Mimileba Memleben. Selbst die Sage von Tell's Apfelschuß greift in die Mythe hinein, ist also nicht geschichtlich. Eindridi schoß eine Schiefertafel vom Kopfe, Henningr seinem Bruder eine Nuß vom Kopfe, und nach englischer Sage durchbohrten drei Wildschützen mit Pfeilen die auf einen Kopf gelegten Aepfel.

Die Sage kennt sogar drei Tell. Denn so wie die Götter in der Dreizahl erscheinen, so erzählt die Sage auch von drei Heldenbrüdern und weist dem jüngsten die wunderbarsten Thaten zu. Auch das Märchen spricht gern von drei Brüdern, wie die Nornen und Walkyren durch drei, sieben oder dreizehn weise Frauen oder Feen vertreten werden.

Die Kämpfer unserer nationalen Heldensagen sind mythische Personen, die ursprünglich den Kampf zwischen Winter und Sommer darstellen. Siegfried, Gunther, Hagen, Brunhilde, Chrimhilde, Hetel,

Digitized by Google

Wate, Hilde sind Abänderungen von Götter- und Walkyrennamen, wie das Wort Hilde und die Drachen- (Riesen-)kämpfe beweisen. Siegfried ist Freyr, und in dessen Sage mischten sich dunkle Erinnerungen an die Kämpfe der Burgunder zu Worms mit den Hunnen. Eckhart hieß der Diener der Holle oder Freya und der Chrimhilde. Dietrich von Bern, Wolfdietrich und Otnit wiederholen theilweise die Siegfriedsage.

Drache und Linde spielen in der Sage eine verhängnißvolle Rolle, denn die Linde war der Baum der Liebe (Freyja), Wohnsitz der Frau Nachtigall, und wer einen Drachen erlegte, mußte bald sterben. Erschlug man den Drachen unter einer Linde, so ward Liebe die Ursache des frühen Todes.

Von einer Waberlohe umschlossen waren Gerda, die Walkyre Brynhildur, Sibrot, Otnits Gemahlin, Hildegard, Hugdietrichs Gemahlin, Hilde, Hagens Gemahlin, um Freier abzuhalten. Der feueratmende Drachenbekämpfer Dietrich von Bern (Verona) ist Ebenbild des Thor, seine Gegner Ecke und Fasolt sind Riesen. Die Sage entstand am Rhein, da Köln oder Bonn vormals Verona oder Bern hieß, weshalb Agrippina das Land um Köln bezeichnet, der Wald Osning bei Bonn zu suchen ist. Hier hauste auch Ecke. Man übertrug die Rheinsage auf den berühmten Gothenkönig Theodorich, und es mischten sich verworrene Erinnerungen an Ermanrich ein, vor welchem Dietrich zu Etzel (Attila) floh, ebenso an den römischen Kaiser Ermenrich (Odoaker), der auch als falscher Rathgeber unter dem Namen Sibich auftritt.

Das Volk ließ die nationalen Götter auferstehen als Nationalhelden: Halfdan, Gorm, Olaf, Sigurd, Siegfried, Hagen, Dietrich, Hildebrand, Kaiser Karl, Roland, Widukind, Rothbart u. s. w. Die Dichtkunst bemächtigte sich dieser Stoffe und schuf aus ihnen eine wunderbare, thatenreiche Heldenzeit, in welcher Drachen, Elfen, Meermänner, Wunderthiere und allerlei Zauber in bunten Bildern vorgeführt werden und geschichtliche Erlebnisse in dunkeln traumhaften Erinnerungen anklingen. Eine bunte, großartige Märchenwelt öffnet sich in diesen farbenbunten Heldengeschichten. Da die Germanen ganz Europa als siegreiche Eroberer durchzogen hatten, in den Römerzügen hinabstiegen in das erinnerungsreiche Italien, als gefürchtete Nor-

Digitized by Google

männer alle Meere durchschwärmten, in Süditalien neben Arabern sich ansiedelten, in Byzanz die Herren wurden, nach Island wie nach Jerusalem segelten, so konnten sie ihren Sagen eine überraschende Farbenpracht der Scenerien geben. Die Seekönige oder Vikingr lieferten der Sage reiche, wenn auch zuweilen grauenhafte Stoffe. Es bildete sich in der Poesie das Heldenthum so scharf aus, daß die Helden ihre charakteristische Gestalt und eigenthümliches Wesen erhielten, mit Schwertern und Schlachtrossen in persönlichen Verkehr traten. Die alten Volksballaden wiederholen in Bruchstücken jene Götter- und Heldensagen.

Die Helden werden als sehr groß geschildert, da sie eben über das gewöhnliche Menschenmaß hinausgehen. Wenn Sigurd ein hochgewachsenes Kornfeld durchschritt, reichte der Schuh der Schwertscheide (Thauschuh) seines sieben Spannen hohen Schwerters an die aufrecht stehenden Aehren und der Schweif seines Rosses war sieben Ellen lang. Alte Helden (Heime, Asprian, Starkadr) nannte man mehrhändig wegen ihrer ungeheuren Kraft, dagegen galt es für ein Zeichen göttlicher Abkunft und großer Heldenzukunft, wenn der Held als Kind blind, stumm oder dumm war. Man erachtete es als eine Ehre, von einem Wolfe abzustammen, weil die Wölfin blinde Junge warf. Unsere Kindermärchen machen daher den jungen Helden zum Aschenbrödel, der verachtet wird und niedrige Arbeit verrichtet. Manche Helden wurden mit Helm und Schwert geboren oder verrichteten sofort nach der Geburt große Thaten, andre von h. Thieren gefüttert, Sigurd von einer Hündin, Dietrich von einer Wölfin, Zio's Helden vom Specht, oder es brachten ihnen Thiere in Gefahr Hülfe, wie dies im Volksmärchen oft geschieht.

Der Gang der Helden war dröhnend, erderschütternd, ihre Augen leuchteten von wunderbarem Feuer und schreckten Menschen und Thiere zurück. Sigurd trug eine hörnerne Haut, andere Helden Igelborsten, die Merowinger Eberborsten auf dem Rücken, da ein Meerungeheuer die badende Königin überwältigte und den Merowig erzeugte. Kluge Pferde geben ihrem Helden in Gefahr guten Rath, trauern nach seinem Tode um ihn, Grani z. B. um Sigurd, denn entweder sterben die Helden in der Jugend oder werden sehr alt und durchdauern einige

Digitized by Google

Jahrhunderte. Wählen sie übermenschliche Wesen zur Gemahlin, so bringt ihnen dies frühen Tod, wie wenn das Glück zu groß wäre.

Mit der Zeit traten in der Heldensage zwei Richtungen hervor, denn die eine feiert Kampf und Schlachtentod, die andere aber die mühevolle Arbeit des Ackerbauers, der jahraus, jahrein mit den schädlichen Eingriffen der elementaren Naturmächte zu kämpfen, Wege zu bahnen, Dämme zu bauen, Flüsse schiffbar zu machen, Waldstrecken auszuroden, Wüsteneien umzupflügen und Vorrath zu sammeln hat. Doch wird er nicht selten von Kriegern des Eigenthums beraubt und um den Erfolg seiner mühevollen Arbeit gebracht. Der deutsche Bauer liebte zwar den Krieg nicht, trug aber kein Bedenken, sein Eigenthum, Hof und Heerd, mit den Waffen zu vertheidigen, und an Helden- und Kriegsgeschichten hat er bis heute seine Freude.

Unser deutsches Volk war von jeher ein waffengewaltiges, schlachtenkühnes und verehrte daher neben dem Thor auch den Wodan. Es galt für wahre Mannesehre, die Waffen zu führen und mit ihnen die Freiheit zu vertheidigen. Die Stedinger und Dithmarsen, kleine Bauerngemeinden, trotzten großen Ritter- und Söldnerheeren und trieben sie aus dem Lande, und unsere Reichsstädte wußten sich der Fürsten und des Raubadels wohl zu erwehren. In adeligen Geschechtern blieb der Waffendienst das einzige erlaubte Gewerbe. Die eigenthumlose Jugend dieses Kriegsadels durchzog abenteuernd alle Länder, um Eigenthum zu erbeuten oder berühmte Gegner zu besiegen, Länder auszuplündern und deren Bewohner als Sclaven auf fremden Märkten feil zu bieten.

Die wilde Raufluft der alten Helden artete in die wilde Raserei der Berserker aus, die nichts als Kampf und Mord begehrten, und denen jede friedliche Beschäftigung verhaßt war. Selbst die Familiengesetze verloren für den Berserker die Heiligkeit, da er in seiner blinden Kampfraserei sich ohne Helm, Panzer und Schild in das wilde Schlachtgetümmel stürzte und, auf seine Körperkraft vertrauend, blind um sich schlug, wobei er natürlich weder Freund noch Feind schonte. Der alte Wate drohte gar, die Gudrun, die Tochter seines Königs, die er eben befreit hatte, zu erschlagen, wenn sie ihm nicht ihre Peinigerin zeige, damit er dieser den Kopf abschlage. Der in den ältesten Heldenliedern gepriesene Hildebrand war solch ein alter Kampfheld,

Digitized by Google

der sogar den eigenen Sohn erschlug, um seine überlegene Stärke zu zeigen. Als Berserk ward er wüthend über den Fall seiner Mannen und erschlug nun im Zweikampfe außer dem Könige Asmund den eigenen Sohn. Blinde Kriegswuth schadet sich selbst, denn sie bringt nach und nach die Tapfersten ums Leben. Man bezeichnete diese uralte blinde Kampfgier mit den Heldennamen Hildebrand oder Hadubrant, d. h. Heerklinge oder Kampfschwert.

Am Aergsten trieben es die sogenannten Seekönige, d. h. die mittellosen Söhne von Häuptlingen, die als Mitgabe ein Schiff erhielten, Streitgenossen sammelten und auszogen, Küsten und Inseln auszuplündern, auf den Flüssen hinauf ins Binnenland einzudringen, Städte zu überfallen und niederzubrennen. Sie lebten also von Freibeuterei und erlagen endlich dem Zorn des ausgeraubten Bauernvolkes. Die alten Helden wurden also Räuber, im Mittelalter Raubritter, die man endlich aufhing, wo man ihrer habhaft wurde. Das Schicksal dieser Plünderer schildert die Sage, welche gewissermaßen den Thor über Wodan siegen läßt, wie in neuerer Zeit die Söldlingsheere durch Landwehren ersetzt wurden.

Man nannte diese Seekönige Rodi, d. h. Plünderer oder Abhäuter, weil sie die Ueberfallenen rein ausraubten, und da sie beim Verkauf der Sclaven die Familien auseinander rissen, indem sie Mann, Weib und Kinder einzeln verkauften, so sagte man: die Gefangenen werden lebendig zerrissen. Man binde sie nämlich mit dem rechten Fuße an die Erde fest, mit dem linken an einen herabgebogenen Baumast, der den Körper des Gefesselten zerreiße, wenn er losgelassen in die Höhe schnelle. Das Meer hieß Rodi's Wegstrecke, das Schild Rodi's Dach. Denn ein Seekönig durfte weder unter rußigen Balken schlafen, noch an Heerdesecke trinken, und Rodi's Raub bedeutete schonungslose Ausplünderung. Den weggeführten Bauern ward Nase oder Lippe aufgeschlitzt als Zeichen der Knechtschaft, weshalb eine Lippenscharte für schimpflich gehalten wurde, da man an ihr niedrige Geburt erkannte.

Der stete Krieg verwüstet nicht nur die Länder, sondern es fallen auch nach und nach die Helden, und ihr Geschlecht stirbt aus, da des gegenseitigen Mordens, um Rache zu nehmen, kein Ende wird. Sobald aber das Kriegergeschlecht im Aussterben begriffen war, er-

Digitized by Google

stand ein freier Bauernstand, der sich auch mit Gewalt frei gemacht hatte und in Borkar und Halfdan seine Bauernhelden und Volksbefreier verehrte. Die Nachkommen dieser freien Bauernkrieger sind die Landsknechte Frundsbergs, die Helden des erbitterten Bauernkrieges, die Stedinger und unverzagten Marschenbauern, die kriegerischen Zünfte der freien Reichsstädte. Aus der adligen Gefolgschaft ward ein streitbares Volksheer, eine schlachtenkühne Landwehr, welcher Deutschland seine Befreiung von napoleonischer Herrschaft verdankt. Die allgemeine Wehrpflicht ist ein uraltes germanisches Recht, eine ehrenvolle Pflicht, durch deren Erfüllung man sich nach uraltem Brauch erst das Stimmrecht erwirbt, wie Tacitus und Cäsar es von den alten Germanen erzählen.

Der weise rathwaltende Held Regnald hatte als Vater des Volkes die glänzende Holzaxt und den weißleuchtenden Pflug seinen Erben hinterlassen als die Schwerter, mit denen man die tolle Kriegslust bändigt. Denn der Landmann liebt den Frieden, nicht die Verheerung und Menschenmord eitlen Kriegsruhms wegen. Wenn es aber sein muß, werden in seiner Hand Hammer und Axt, Sense und Gabel furchtbare Waffen. Krieg macht ein Land arm an Menschen und Feldarbeitern, bringt daher Hungersnoth und Seuchen über das Volk. Da entschließt sich denn der Bauer Borkar und der Ackerpflüger Halfdan mit der geschlitzten Lippe zum Widerstand und treibt die Eroberer aus dem Lande. Dann aber eilt der Bauer fröhlich zu seiner ländlichen Beschäftigung zurück, damit er selbst nicht etwa der Kriegslust verfalle und ein Abenteurerleben der ruhigen Arbeit vorziehe.

So sinnig faßt die Sage von den Bauernhelden, in denen der Riesentödter Thor zu erkennen ist, das Kriegs- und Friedensleben auf. Als Halfdan den Russen zu Hülfe eilt, getrieben vom Geiste Thors, um sie von dem Schwedenkönig Hildiger zu befreien, der die wohlgebauten Länder verwüstete, erlegt er nicht nur viele Schweden, sondern verwundet auch deren König tödtlich. Da wirft dieser die Waffen weg und klagt sterbend, daß er Leben und Kraft zu schlechten Zwecken verwendet habe. Er wollte sich Kriegsruhm erwerben, den er für das höchste Gut hielt, und sieht sich nun von der bewaffneten Volkskraft, von Bauern schimpflich überwunden. Wohl prangen auf seinem Schilde die Bilder gewonnener Schlachten, aber in blinder

Digitized by Google

Kampflust hat er auch den eigenen Sohn erschlagen, um zu zeigen, daß er der Stärkere ist. Er stirbt ohne Erben, gehaßt von den Völkern, die er beraubte, und Halfdan regiert nun friedlich und segensreich über ein arbeitsames, glückliches Volk.

Borkar und Halfdan, die Bauernhelden.

König Gunnar, im Volke der Streiter oder Kampfspeer genannt, war der tapferste der Schweden, aber auch weithin gefürchtet wegen seiner blinden Kampflust und der grausamen Verheerungen, die er anrichtete, weil er an solchem Zerstörungswerke seine Freude hatte. Er zog nicht der Beute wegen in das Land der Nachbarn, sondern getrieben von der Berserkerlust, auf leichenbesäeten und blutbeströmten Pfaden zu wandeln und an Gegnern seine Kraft zu versuchen.

Einst war er auch in die Landschaft Jather eingefallen und hatte sie mit Feuer und Schwert verheert. Erschrocken unterwarfen sich die friedlichen Bewohner des Landes, doch der alte Normannenheld Regnald wollte nicht ohne Kampf weichen, obschon er vor Alter so schwach war, daß ihn seine Diener in die Schlacht tragen mußten, in welcher er zwar tapfer stritt, aber doch unter den Streichen des jungen Gegners fiel. Für diesen Fall hatte der kluge Greis, genannt der Rathwaltende, bereits seine Vorkehrungen getroffen, damit seine Tochter Drotta, d. h. Volk, nicht in des Räubers Gewalt gerathe. Er gab ihr ein tapferes Gefolge, Lebensmittel und bewährte Schlachtschwerter mit und ließ sie in einer unterirdischen Höhle sich verbergen. Während Drotta hier weilte, mißhandelte Gunnar die feigen Bewohner auf alle erdenkbare Weise, legte ihnen doppelte Steuer auf und machte einen Hund zu ihrem Gebieter. Inzwischen suchte er in Wäldern und Bergen, Klüften und Bauernhütten nach der Drotta, um dieselbe der Schätze zu berauben, welche ihr der Vater mitgegeben hatte. Lange suchte er vergebens, denn niemand wollte die Königstochter verrathen, da führte den Raubkönig ein Zufall auf die Spur der Verschwundenen. Als er einst über ein Ackerfeld ritt, hörte er unterirdisches Waffengeklirr, folgte dem Klange und gelangte an den

Digitized by Google

Eingang der unterirdischen Höhle. Zwar widersetzten sich ihm die Wächter, als er eindringen wollte, aber sie fielen nach und nach allesammt unter seinem Schwerte, worauf er die Drotta gefangen fortführte und sie zwang, ihn zu heirathen. Sie gebar ihm einen Sohn Hildiger, d. h. Kampfspeer- und Streit-Liebender, welcher wie der Vater Berserker war und nach dessen Tode noch grausamer regierte. Nichts ging ihm bei seiner unersättlichen Streitgier über Kampf und Mord, in alle Länder brach er raubend und mordend ein, und so viel Krieger er auch verlor, gar im Zweikampf den eigenen Sohn tödtete; nie konnte er des Mordens und Kriegführens sich sättigen.

Von diesem Landverwüster und seinen Greuelthaten hörte der Bauer Borkar, genannt der Rindenschäler, weil er den Wald ausrodete, um den Boden in Aecker umzuwandeln, und die Bäume ihrer Rinde beraubte, um sie absterben zu machen. Der Bauer ergriff die Waffen gegen diese Streiter und Kampfspeere, wie sich der Räuberadel nannte, denen der ergrimmte Bauer den Namen Wütherich gab. Borkar stritt für Recht und Eigenthum gegen rohe Gewalt und Raub, für die besseren und veredelnden Beschäftigungen des arbeitsamen Volkes, daher verlieh ihm Thor auch Kraft und Sieg. Die blindwüthenden Heerkönige unterlagen der umsichtigen Besonnenheit und berechnenden Klugheit des Bauern, fielen einer nach dem andern im ungerechten Kampfe um geraubtes Gut, denn ehe sich der Bauer als Sclave fortschleppen ließ, stritt er lieber wie ein Verzweifelter, und seiner Menge erlag die an Zahl geringe Raubschaar. Borkar befreite die Drotta, die ihn aus Dankbarkeit heirathete und ihm einen Sohn Halfdan schenkte. Dieser lebte am königlichen Hofe seines Vaters nach bäurischer Weise, ward daher für stumpf- und schwachsinnig gehalten, dann aber erwachte in ihm der Geist Odin's, und er wurde einer der berühmtesten Helden seines Volkes.

Als Halfdan, d. i. Halbdäne, zum Jüngling herangewachsen war, zog er auf Kriegsthaten aus. Denn unter Borkar's kampfreicher Herrschaft hatte sich des Volkes kriegerischer Sinn bemächtigt, der nun den Halfdan antrieb, auf Eroberungen auszuziehen Als Waffe trug er nicht Schild und Schwert oder Speer, sondern nach Bauernsitte eine mächtige Keule, die er sich aus Eisen geschmiedet hatte, nachdem ihm die Holzkeule zu leicht geworden war. Mit dieser Keule

Digitized by Google

zog er in das Nachbarland, um die schöne Königstochter Guritha oder Gro zu gewinnen, die von zwölf tapferen Wächtern bewacht war, wie früher die Drotta. Halfdan erschlug die Wächter, die nach anderer Sage ihn verfolgten, als er mit seiner Werbung höhnisch vom Könige abgewiesen war, gewann die Guritha, die ihm den Harald Hylleland schenkte, von welchem die dänischen Könige abzustammen vorgeben. Nachdem er eine Gemahlin gewonnen, gab ihm die Mutter die berühmten Schwerter des Großvaters, die Liusing oder leuchtende Klinge und die Hwilling oder weißglänzende Klinge, mit deren Hülfe Halfdan viel Kämpfe glücklich bestand, den Schwedenkönig Hildiger erlegte und von allen Königen des Nachbarlandes gefürchtet war. Das Volk ward durch Halfdan Eroberer und Vernichter des Ackerlandes; aber es fielen viel tüchtige Bauern in den steten Kämpfen, das Volk fühlte, daß es keine innere Neigung zum Kriegführen habe, sondern nur dazu aufgereizt werde, und so legte Halfdan endlich die Waffen nieder, wandte sich der Pflege des Ackerbaues zu und waltete noch lange über ein glückliches Volk, welches seinen Namen segnete.

Da Halfdan so beliebt war, so dichtete das Volk von ihm noch andere Sagen, indem es ihn für gleichbedeutend hielt mit Garm, d. h. dem Zornigen, dessen Namen man in Gorm den Alten umwandelte, um ihn in die Reihe der Könige einschieben zu können. Ja, um den Namen zu rechtfertigen, behauptete, Gorm oder Halfdan seien sehr alt geworden.

Der Schwedenkönig Sigtrygg hatte seine Tochter Gro einem Riesen zugesagt, doch wünschte sie auch der Dänenkönig Gram, der Sohn Skiolds von der Alfhild, zu besitzen. Als er nun hörte, der Riese habe den Schweden gezwungen, ihm die Tochter zu übergeben, machte er sich mit seinem treuen Freunde Bessus auf, den ungeschlachten Riesen zu tödten und die Gro zu befreien. Er wußte nämlich, daß sie dem Ackerbau sehr hold sei, wie ja schon ihr Name Wachsthum und Gedeihen der Saat bedeutet, und da auch Gram ein Freund Thor's und des Landbaues war, so hielt er es für Pflicht, die Riesen als Erbfeinde zu bekämpfen. Gram, wie die dänische Sage den norwegischen Bauernhelden Halfdan nennt, übergab das Land seinem Bruder zur Regierung und zog auf Kampffahrten aus, um die ihm verhaßten Raubkönige und Berserker auszurotten und die von ihnen

Digitized by Google

geraubten Jungfrauen zu befreien, wie ja das Volksmärchen auch so viel von der Erlösung verzauberter oder geraubter Königstöchter zu erzählen weiß. Um sich zu bewaffnen, riß er unterwegs eine Eiche aus dem Boden, streifte von ihr Rinde und Aeste ab und befestigte sie mit Eisenknoten. Da in ihm der Geist Thor's lebendig wurde, so führte er auch einen mächtigen Hammer als zerschmetternde Waffe, mit welcher er den in Berserkerwuth tobenden Riesen Hartben oder Hartbein erschlug, der dem Steinriesen Hrungnir glich und berüchtigster Mädchenräuber war, wie ja die Riesen der Urzeit auch die Iduna, Freyja, Gerda u. a. entführten.

Als Gram in Gebirge und Wald umherstreifte, um die Gro ausfindig zu machen, begegnete er ihr einst im Walde, wohin sie mit einigen Dienerinnen gefahren war, um dort in einer frischen Wiesenquelle zu baden. Um sich unkenntlich zu machen, hatte sich Gram in Thierfelle verkleidet, und da er die mächtige Keule über die Schulter gelegt hatte, daß sie den schmalen Waldweg verfinsterte, so glaubte Gro, es nahe der verhaßte Riese und ließ vor Schrecken die Zügel ihres Gespannes fallen, das sie eben bestiegen hatte, um heimzukehren. Gram bemerkte ihre Angst, nahm eine rauhe Stimme an, frug dieses und jenes, bis er endlich seine Vermummung abwarf und als schöner Herr vor sie trat, um sie warb und von ihr sofort das Jawort erhielt, da sie ihn dem Namen nach schon lange kannte und als Gleichgesinnten verehrte. Sigtrygg wollte aber von der Verlobung nichts wissen, da er geldgierig war und einen Räuber dem Bauernhelden vorzog. Gram mußte mit ihm kämpfen, und um des Königs Goldgier zu verhöhnen, befestigte er an seine Eisenkeule einen goldenen Knopf, schwang sie mächtig gegen den König, zerschmetterte dessen Kopf und ward nun als Gemahl der Gro König von Schweden.

Gram sollte sich seines Besitzes nicht lange erfreuen, denn als Erik, der Enkel des besiegten Schwedenkönigs herangewachsen war, erhob er die Waffen gegen Gram, besiegte und verjagte ihn. Erik verfolgte den Flüchtling, an welchem er den Tod des Großvaters rächen wollte. Gram mußte unstet von Wald zu Wald, von Gebirge zu Gebirge fliehen und kam endlich nach Helsingland, wo der Waldunhold Vitolf wohnte, der einst Gram's Vater getreulich gedient und sich dann als Einsiedler in tiefste Waldeinsamkeit zurückgezogen hatte.

Digitized by Google

Vitolf war zauberkundig und heilte durch Runen, die er auf Waldbäume einschnitt. Auch Gram's Wunden heilte er, nachdem ihn derselbe im Weigerungsfalle mit Gewaltthat bedroht hatte, denn nur unter dieser Bedingung übte Vitolf seine Kunst aus.

Bald erreichte auch Erik den Wald Vitolf's und drang mit seinen Bewaffneten in das Dickicht ein, doch umnebelte Vitolf durch Zauber die Augen der Schweden, daß sie weder Vitolf's Haus noch dessen Bewohner sahen, auch wenn sie dicht vor ihnen standen. Als Gram geheilt war, rief er seinen Freund Thor um Hülfe an. Thor erschien und kündigte den Schweden Krieg an. In einem engen Thale zwischen hohen Bergen kam es zur Schlacht, welche sich für Erik zu entscheiden schien, weil er die Uebermacht besaß. Schon begannen die wenigen Streiter Gram-Thor's zu weichen, da stiegen diese Beiden hinauf an die Felsen, rissen Steinmassen los und warfen sie auf die Schweden hinab, die von ihnen fast alle zerschmettert wurden. Nur Wenige retteten sich durch schnelle Flucht. Weil Gram aber durch Steine den Sieg errungen hatte, so nannte man ihn seit dieser Zeit Berggram, d. h. der Bergwilde, hielt ihn für Thor's Sohn und brachte ihm öffentlich Opfer. Im Greisenalter soll er dem starken Berserk Grimm im Holmgange die norwegische Königstochter Thorild abgewonnen haben, die ihm den Sohn Asmund schenkte, von welchem die norwegischen Könige abzustammen sich rühmen. Andere Sagen geben Frau und Sohn andere Namen und behaupten, daß von deren achtzehn Söhnen die edelsten Geschlechter des Nordens abstammen.

Mit Gram-Halfdan beginnt das Aufhören der kriegerischen Odinsverehrer, die Fürsten sind thätig als Entwilderer des Fruchtbodens, als Pfleger des Ackerbaues und Schirmer des Rechtes und Eigenthums, unter dessen Schutz sich die Bewohner ansiedeln und ihr Gemeindewesen zu geselligen Vereinen nach unantastbaren Rechtsordnungen herstellen.

In Deutschland mag es solcher Sagen auch viel gegeben haben, aber sie sind verloren gegangen, als der Bauer unter die Leibeigenschaft des ritterlichen Landadels kam.

Digitized by Google

Starkad, eine Wasserfallsage.

Die Germanen als natursinniges Volk hatten ihre Freude an den Schönheiten und Wundern des Hochgebirges, wohin sie deshalb den Thor kühne Züge unternehmen ließen und die Poesie der Wasserfälle durch besondere Heldensagen feierten. Im Hochgebirge hauste der Eisriese Hymir bis zum Eismeer, dort waltete seine Tochter über die Gletscher und Schneefelder und entsandte deren Abfluß als riesenstarke Stromfälle, die brausend und mit übermenschlicher Kraft wegraffend, was sie erreichten, von Gestell auf Gestell, von Felswand auf Felswand niederstürzten. Hier donnerten sie schaumbedeckt in enge, abgrundtiefe Schluchten nieder, dort tobten sie als jach dahinschießende Ströme in gewundenen Thälern durch Stromengen und wildes Geklipp hinaus ins Blachfeld, ein wildes, vor Zerstörungslust aufjauchzendes Riesengeschlecht. An ihnen klimmte das Gebirge höher und höher empor und zerspalten in klaffende Schluchten, grause Schlünde und finstre Klüfte, thürmte es sich in steil anstrebenden Felswänden zu ungeheuren Massen auf, deren Scheitelflächen mit ewigem Schnee, die Seiten aber mit dem ewig grünen Kleide dunkelgrüner Nadelforsten bedeckt waren. Als Saum heftete sich der hellgrüne Streifen des Wiesenthales an, in welchem der beherzte Gebirgsansiedler seine Holzhütte aufbaute. Das war die Gebirgswelt, welche Thor so gern durchstreifte.

Den naturfrommen Germanen waren Quellen, noch mehr aber Wasserfälle heilig, denen sie Opfer brachten, indem sie ein weißes Böcklein in das Wasser warfen. Erschien ihnen doch das Rauschen und Brausen des Wasserfalls als großartige Musik, welche das Wasser hervorzauberte. Ihre Sage berichtet, daß der Wasserfall die Geige spielt, auch Menschen in dem wunderbaren Saitenspiel unterrichtet. Dabei verfährt er freilich sehr hart, denn er führt die Hand des Lehrlings so lange auf den Saiten der Geige hin und her, bis das Blut aus den Fingerspitzen quillt. Aber solch ein Spiel machte auch einen urmächtigen, überwältigenden, sinnverzaubernden Eindruck, sogar Bäume tanzten, und Wasserfälle hielten im Sturze inne, um zu lauschen. In den Gebirgen tönen und klingen die Wasserfälle wie ge-

Digitized by Google

waltige Saiten, welche Sturm als Harfner schlägt und eine schauerlich großartige Musik aufführt.

Die Wasserfallsagen bildeten sich besonders in Norwegen aus, in diesem Lande der wunderbaren Wasserfälle. Hier erhob man die Sturzwelle zum Nationalhelden Starkad oder Starkather, der im Osten, im Riesenlande, weite Gebiete eroberte und ursprünglich sechs Hände hatte, bis ihm Thor vier abriß, um dem Helden nach seinem Sinne ein menschliches Ansehen zu geben.

Will man den Geist dieser Gebirgspoesie richtig auffassen, so muß man sich nach Norwegen versetzen in das wildromantische Land der Hochgebirgsströme. „Bald toben sie donnernd nieder, bald schlängeln sie sich wie ein Silberband herab, bald flattern sie, abgelöst vom Gipfel, wie eine Schärpe in der Luft. Hier bedecken sie eine ganze Felswand, dort rauschen sie im Bogensturze ins Thal, oder es vereinigen sich mehrere auf der Höhe, sammeln sich hoch oben in der Wolkenregion als breit schäumende Gewässer auf nackter, röthlicher Felsabdachung in weitem Schaumbette und brechen dann donnernd nieder."

Von den uralten Wasserfallsagen ist nur eine gerettet, die außerdem wie ein Geschlechtsregister aussieht, weil sie das Ineinanderfließen und das Theilen der Bergströme sorgsam beachtet und in der Sage beschreibt.

Hoch im Gebirge, wo Gletscher und Schneefelder lagern, wohnte der Stromriese Adlergrimm und hatte in einen Felsen hinein seine Halle ausgehauen zu mächtigen Gewölben, Bogengängen und Hallen. Von hier rauschte er schnell und kräftig nieder wie ein Adler und erhielt davon seinen Namen Arngrim. Mit der Zeit wurde es ihm zu einsam in seinem kalten, vom Echo durchhallten Palast, daher zog er aus in das Land der reifkalten Steinriesen, um sich dort eine Gemahlin zu suchen. Von Steinburg zu Steinburg zog er, ehe er eine Riesin fand, wie er sie wünschte. Endlich entdeckte er die Gesuchte in der Urquelle Ama, die unter einem Gletscher in funkelnder Krystallhöhle wohnte. Adlergrimm vermählte sich mit ihr, und sie ward Mutter der Berggewässer, da aus ihrem Schooße alle Ströme des Hochlandes abrinnen.

Digitized by Google

Unter ihren Kindern befand sich ein Sohn mit Namen Heergrimm, der ein unruhiges Abenteurerleben führte und dabei alles Land verwüstete weit und breit. Bald als Riese, bald als Mensch zog er durch das wilde Bergland, war dabei zauberkundig und ein Berserk von ungeheurer Körperkraft. Heute sah man ihn jauchzend und schreiend auf den Berghalden dahineilen, morgen kroch er keuchend und schnaufend durch Geklüft oder sprang in tollem Uebermuth von steiler Felswand hinab ins Thal und trat dort allen Anbau nieder. Wenn er zornig war, so schonte er nichts, sondern stürmte als eine tobende Ueberschwemmung dahin, alles zerschmetternd und wegfegend, was ihm in den Weg kam. Seinen Namen nannte der Landmann daher nur mit stillem Entsetzen. Als er einst das Hochgebirge durchstreifte, sah er eine wunderbare Riesenjungfrau dahinwandeln. Wie ein schimmernder Staubbach schwebte sie vom Hochgebirge nieder und hieß bei den Bauern daher Lichtspreu oder Alfaspreng, doch ihr Vater nannte sie Ögn, d. h. Zerstreuung, weil sie in die Breite gewachsen war. Diese Riesin wünschte Heergrimm zu heirathen, kam darüber aber mit Starkad in Streit.

Hoch oben im Gebirge wohnte ein starker, heldenkühner Mann, der hieß Starkwald (Starkvidr) und hatte einen siegberühmten Sohn Sturzwelle oder Starkad, der sich an einem Wasserfalle angesiedelt hatte. Auf seinen Streifzügen durch das Gebirge hatte er die Ögn gefunden, die ihre Krystallhalle in einem Staubbache erbaut hatte, und sich mit ihr verlobt. Als aber Starkad einst in das Land der Eisströme, welches im hohen Norden liegt, gezogen war, überraschte Heergrimm die Ögn, entführte sie scheinbar mit Gewalt, doch folgte ihm die Braut gern, denn sie war dem Starkad gram geworden. Da der Stromriese Starkad in das Eisland gezogen war, wo er erstarrte und nicht weiter konnte und daher zur festgesetzten Zeit ausblieb, so folgte der Wasserfall Ögn einem andern Bergstrome, der ihn hinaus ins ebene Land führte. Erst im Spätfrühjahr kam Starkad zurück, dröhnend und mächtig mit wüstem Eisgange, und fand den Wasserfall entführt. Kaum erfuhr er, was vorgefallen sei, so forderte er den Räuber zum Zweikampfe oder Holmgange, den sie am obersten Wasserfalle ausfechten wollten. Da Starkad als viertheiliger Strom acht Hände hatte, also in vier Händen je ein Schwert führte, so erlag ihm

Digitized by Google

der Gegner, wie etwa ein starker, hoch angeschwollener Gebirgsstrom den sanfteren Thalstrom mit sich fortreißt. Ögn sah dem Kampfe zu, und als sie den Heergrimm fallen sah, erstach sie sich und sank sterbend dem Starkad in die Arme. Sie hinterließ einen Sohn Brausestrom oder Grimm; diesen nahm Starkad zu sich, und nachdem er also mit seinem Strome den Wasservorrath Heergrimms und Grimms vereinigt hatte, stürmte er um so mächtiger brausend und rauschend hinein ins Land. Grimm wuchs aber durch ihn auch zu Kraft heran, bis er sich stark genug fühlte, um sich von der Obergewalt Starkad's zu befreien.

Da trug es sich einst zu, daß im Herbst der Alfenkönig den Göttern zu Ehren ein großes Fest gab, bei welchem seine Tochter Alfhild das Opfer verrichtete. Das Volk Alfheims übertraf jedes andere an Schönheit und Lieblichkeit, war sanft und friedlich gesinnt, und die Königstochter galt für die schönste Jungfrau im Lande. Auch Starkad war zu dem Friedensfeste der erwachten Natur eingeladen und sah die Alfhild. Sie gefiel ihm außerordentlich, und gewaltthätig, wie er war, beschloß er, dieselbe des Nachts, wenn sie die Götterbilder schmücken und nach heiligem Gebrauche salben werde, urplötzlich zu überfallen und sie in seine Halle zu entführen. Glücklich vollbrachte er den Raub am heiligen Gottesfeste und versetzte den Alfenkönig und dessen frommes Volk in tiefe Betrübniß. Zu schwach, dem Uebermächtigen die Geraubte mit Gewalt wieder zu entreißen, richteten sie Gebete an die Götter und flehten, den frechen Störer des Gottesfestes zu züchtigen.

Thor, als Sommergott ein Verwandter der Lichtwesen der Sommerlüfte, kam eilends herbei, denn er mochte den wildbrausenden, ackerverheerenden Starkad nicht dulden, hemmte die Wallungen und Brandungen des vom Eisgange angeschwollenen Stromes, ergriff dann den Achthändigen an einer steilen Felsenwand und stürzte ihn, so sehr er auch vor Wuth brüllte, rücklings den jähen Felsen hinab. Sein Sturz blieb sichtbar als Wasserfall, der noch immer bei dem graunhaften Niederschmettern laut aufbrüllt.

Alfhild zog nun mit Grimm, den sie als Sohn annahm, zu ihrem Vater heim, bei welchem der Knabe zu einem kräftigen Helden heranwuchs, der sich durch glückliche Heerfahrten berühmt machte, Star-

Digitized by Google

kad's Tochter heirathete und seinen Wohnsitz auf der Insel Bolm bei Halogaland aufschlug, die fortan Eygrim Bolm hieß. Nachdem er sich als unerschrockener Krieger viel Ruhm und die Liebe Odin's erworben hatte, folgte er dem Beispiele Thor's, pflegte des friedlichen Ackerbaues, sorgte für Fruchtbarkeit der Felder und für den Verkehr der Menschen durch Schifffahrt. Dabei hatte er die Freude, daß sein schwarzhaariger Sohn Thatengroß oder Storvik sich als Seeheld (Vikingr) weit und breit großen Ruhm und Reichthum verschaffte. Auch Storvik ward nach solchen Thaten fleißiger Landwirth. Er hatte sich aus Halogaland die Arbeit (Oen), Tochter Freki's des Kecken, als Gemahlin geholt, welche ihm die Heldensöhne Lebensfrische (Fiöri) und Feuerkraft (Fyri) schenkte. Lange waltete diese arbeitsame Heldenfamilie zum Wohle ihres Volkes auf der Insel, die weit und breit von Saatfeldern und Obstgärten grünte. Lieblichkeit und Anmuth breiteten sich aus in den Thälern und Ebenen, über welche in der Vorzeit Sturzwelle seine verheerenden Wogen trieb.

Doch nicht ungetrübt sollte das Leben der Nachkommen Alfhild's verfließen. Diese hatte einst dem Thor nicht einen Vorzug bewilligt, welchen er erwartete, indem sie anderen Göttern reichlichere Opfer brachte, darüber erzürnte Thor, als er bei der Geburt eines Starkather's mit Odin zugegen war. Bei einem solchen Feste war es Sitte, dem Kinde gewisse Gaben und Eigenschaften zu wünschen, die dann, wenn Götter den Wunsch aussprachen, zum Schicksal für das heranwachsende Kind wurden, wie wir diese Sitte noch als Gratulation beibehalten haben. Thor wünschte den Starkather allerlei Mühsale und Bedrängnisse; Odin konnte weiter nichts thun, als dieselben durch Gegenwünsche mildern. Starkather war von Riesenstärke und liederkundig, mußte aber drei Menschenalter hindurch Gewaltthaten vollführen im Dienste verschiedener Herren, in deren Gefolgschaft er getreten war. Dem Odin war er als todesmuthiger Krieger ein Liebling, dem Thor aber verhaßt als Verderber des Ackerbaues. Daher mußte Starkather ein mühevolles, unstetes Leben führen und war ihm außerdem Nachkommenschaft versagt. Mit ihm erlosch ein sagenberühmtes Heldengeschlecht.

Digitized by Google

Iringsage.

Die Heldensage vom Siege der Sachsen über die Thüringer kennzeichnet die herbe, gewaltthätige damalige Welt. Den Thüringerkönig Irmenfried bedrängte der Frankenkönig Dietrich. Der Thüringer rief die Sachsen zu Hülfe, welche auch kamen und tapfer für ihn fochten. Irmenfried verfuhr aber treulos, wollte sich mit den Franken versöhnen und vereint mit diesen über die Sachsen herfallen. Der Sachsenherzog Hathugat merkte das, griff die Burg der Thüringer an, erstürmte sie und erschlug deren Besatzung. Die Franken verhielten sich ruhig, lobten die Tapferkeit der Sachsen, die schlimmen Verrath tapfer abgewehrt hatten. Zu Dietrich floh Iring, Irmenfrieds kluger Rathgeber, und zu ihm kam auch nach langem Umherirren Irmenfried, den Schutz der Franken erflehend. Iring sah seinen Herrn vor Dietrich knieen und ergrimmte. Irmenfried hatte verrätherisch an seinen Bundesgenossen gehandelt, Dietrich aber den Irmenfried im Stiche gelassen. Iring zog sein Schwert und schlug seinem Könige den Kopf ab, da er meinte, die Demüthigung vor dem zweideutigen Dietrich sei eine todwürdige Schmach. Dem Dietrich kam der Mord nicht ungelegen, doch ärgerte es ihn, daß er unter seinen Augen ausgeführt wurde. Daher verwies er Iring vom Hofe, doch dieser wollte seinen Herrn, der unköniglich gehandelt hatte, an dem rächen, der ihn hatte unterliegen lassen. Er rief daher: Ehe ich gehe werde ich meinen Herrn rächen! Er erstach Dietrich, legte Irmenfrieds Leiche über die Dietrichs, damit der im Leben Besiegte seinen Feind im Tode überwinde, bahnte sich mit seinem Schwerte einen Weg durch die Franken und entkam. Dies brachte ihm so viel Ruhm, daß man seitdem die Milchstraße Iringsweg nannte. Um die Sage zu verstehen, muß man sich erinnern, daß Ir der Kriegsgott, Iring der Kriegsheld, Irmenfried der Heerführer, Dietrich (Theodorich) Donar-Wodan ist.

Digitized by Google

Agnarsage.

Der König Hraudung hatte zwei Söhne, von diesen hieß der ältere Agnar, der jüngere Geirröd. Diese gingen einst ans Meer, Fische zu angeln, verspäteten sich und verirrten sich auf dem Heimweg im Dunkeln. Da kamen sie an ein Fischerhäuschen des Strandes, in welchem Wodan und Frigg als arme Leute wohnten. Beide fanden Gefallen an den Brüdern, behielten sie bei sich, und Wodan lehrte den jüngeren den Fischfang, Frigg nahm sich des älteren an. Im Frühjahr fuhren beide heim und landeten an der heimatlichen Küste. Geirröd, bewandert in allen Listen durch Wodan, wollte seinen Bruder los werden, stieß daher, ehe dieser aus dem Kahne stieg, das Fahrzeug so kräftig zurück, daß es weit ins Meer glitt und Agnar, ohne Ruder, sich wiederum verirrte. Geirröd kam heim und wurde König, weil sein Vater unterdessen gestorben war.

Nach langem Umherirren war Agnar an eine Küste gekommen, wo eine Riesin in einer Höhle wohnte, die ihn behielt und heirathete. Einst saßen Wodan und Frigg auf dem Hochsitz, blickten zur Erde nieder und sahen den Geirröd in herrlicher Königshalle, den Agnar in finsterer Riesenhöhle. Wodan spottete der Frigg, daß ihr Unterricht von so geringem Nutzen gewesen sei, diese aber erwiederte, Wodan habe aus dem Geirröd einen ungastlichen Geizhals gemacht. Dies schien dem Heervater unglaublich; er machte sich daher auf, den Geirröd zu prüfen. Schnell sandte ihm Frigg einen Boten voraus, welcher den König vor dem bösen Zauberer warnte, der an seinen Hof kommen werde. Als nun Wodan in schlichtem, blauem Mantel erschien und sich Grimnir nannte, meinte Geirröd, daß er der Zauberer sei, denn die Hunde wollten ihn nicht anpacken. Er ließ den Fremdling daher ergreifen, zwischen zwei Feuer setzen und arg peinigen. Acht Tage erduldete Wodan die Qual; denn Geirröds Sohn Agnar brachte ihm täglich aus Mitleid einen Trunk Wassers. Indem dieser mit dem Gefangenen redete, erkannte er, daß dieser Wodan sei und meldete es seinem Vater. Dieser erschrak nicht wenig über seinen Frevel und beeilte sich, den Gott aus dem Feuer zu erlösen. Bei dem übergroßen Eifer fiel ihm das Schwert aus der Scheide, er stürzte hinein und starb zur Strafe seiner Ungastlichkeit.

Digitized by Google

Brynhildur (Brunhilde) und Sigurd (Siegfried).

Als die Schildjungfrau Brynhildur mit acht Schwestern in einem Waldweiher sich badete, befand sich Agnar, Geirröds Sohn, auf der Jagd, kam auch an den Weiher und sah die neun Schwanhemden liegen. Er nahm sie weg, ließ sich aber erbitten, dieselben zurückzugeben. Dies gefiel der Brynhildur, sie machte ihn zu ihrem Lieblinge und verlieh ihm Glück in den Schlachten. Da geschah es, daß Agnar, unterstützt von seiner Gönnerin, den alten Hialmgunnar im Kampfe erschlug, welchen Wodan sehr liebte. Zornig über des Alten Tod, stach Wodan die Schildjungfrau mit einem Schlafdorn, worauf sie in betäubenden Zauberschlaf fiel, umgab ihre Burg mit einer Waberlohe, indem er bestimmte, sie solle so lange schlafend liegen, bis ein furchtloser Held komme, durch die Flamme sprenge und ihr den Nibelungenhort bringe. Dann aber müsse sie heiraten, aufhören, Kampfjungfrau zu sein, und die Geschäfte einer Hausfrau verwalten.

Nach langer Zeit erschien Sigurd, als er sein Schwert in der Schmiede verfertigt hatte, sprengte durch die Lohe und erlöste die Schlummernde. Diese schenkte ihm dafür ihre Gunst, unterwies ihn in allerlei nützlichen Dingen und war bereit, ihn zu heiraten. Dies wollte Wodan nicht, sondern zwang sie, den streitsüchtigen Gunnar (Gunther) zu heiraten, dessen Sohn den alten Hildebrand tödtete. Gunnar war aber nicht im Stande, das Schildmädchen zu überwinden, deshalb bot ihm Sigurd seinen Beistand an, wenn er Gunnars Schwester erhalte. Als nun Sigurd später durch Verrath des treulosen Gunnar fiel, verbrannte sich Brynhildur lebendig mit seiner Leiche. Den Gunnar erreichte auch sein Schicksal, denn er endete als Gefangener in einer Schlangenhöhle.

Dies ist die uralte Form der Sage von Siegfried, wie Dornröschen eine Wiederholung der Brunhildensage ist.

Digitized by Google

Schwertsagen.

Nachdem König Othin nach Norden eingewandert war und dort ein Reich gegründet hatte, folgte ihm sein Sohn Sigurlami. Dieser und sein Sohn Svafurlami waren gewaltige Krieger und raubten allerlei Kleinodien zusammen. Da begegneten sie auf einem Kriegszuge einst den kunstfertigen Zwergen Dyrinn und Dvalinn, fielen über dieselben her, banden sie und drohten, sie umzubringen. Die Zwerge boten Lösegeld. Die beiden Krieger nahmen das Anerbieten an und verlangten, daß ihnen die Zwerge ein unüberwindliches Schwert schmiedeten. Die Zwerge gingen in ihre Schmiede und machten das Schwert Tyrfing. Da ihnen aber Gewalt angethan war, schmiedeten sie den Fluch in dasselbe, daß jedesmal Jemand sterbe, wenn es gezogen werde, daß die kleinste Wunde den Tod bringe und Svafurlami selbst durch dasselbe umkomme.

So geschah es auch. Svafurlami bekämpfte alle Nachbarn und einst auch den Riesen Thassi, den er tödtete und dessen Tochter Frida entführte. Als Rächer erhob sich aber der Berserker Arngrim, der mit Svafurlami stritt. Der Kampf blieb lange unentschieden. Da blieb Tyrfing in Arngrim's Schild stecken. Dieser benutzte den Vortheil, hieb dem Gegner den Arm ab, entriß ihm das Schwert und durchbohrte ihn mit demselben. Das Schwert übergab er später seinem Sohne Angantyr, der mitsammt seinen elf Brüdern unter den Streichen Oddo's fiel, welcher ein undurchdringliches Kleid trug. Angantyr's Tochter Hervora lebte als Amazone, vollbrachte kühne Thaten, aber man betrachtete sie trotzdem als Sclaventochter. Da ging sie zu des Vaters Grab und beschwor den Geist des Helden, ihr zum Beweis ihrer Abkunft das mit ihm begrabene Tyrfing zu geben. Dies geschah, und sie ward eine gefürchtete Kriegerin. Endlich heirathete sie den König Höfund, dem sie zwei Söhne schenkte, den Hreidek und Angantyr. Ersterer zog einst aus Uebermuth in Gegenwart des Bruders das Schwert, welches nun diesen tödtete. Hreidek hatte zum Sohne Argantyr und Hlödr, dessen Mutter Hunnin war.

Einst erschien Wodan als Gest (Gast) bei Hreidek und gab ihm schwere Räthsel auf, wie es Sitte war, die Hreidek alle löste. Da frug Gest: Was sagte Odin dem sterbenden Baldur ins Ohr? Da

Digitized by Google

rief Hreidek: Das weiß Niemand als Odin, und der biſt du! Zugleich hieb er mit Tyrfing nach dem Gott, doch dieſer entfloh als Falke, und Hreidek ſtutzte ihm mit dem Schwerte nun den Schwanz, der deshalb heute noch bei Falken abgeſtutzt iſt. Im Schlaf ward Hreidek von ſeinen Sclaven überfallen und mit ſeinem Schwerte erſtochen. Gegen Angantyr erhob ſich Hlödr, zog mit einem Hunnenheer heran, fiel aber durch Tyrfing in der Schlacht.

Auch die Volſungen beſaßen ein berühmtes Familienſchwert Gram, welches ſo ſcharf war, daß es Wollflocken durchſchnitt. Sigurd erbte es von Sigmund und ſpaltete mit ihm einen Ambos. Hrolf Krake hatte das Skofung, welches die Kräfte Tyrfing's beſaß. Alberich (Alfrek) verlor ſein Wunderſchwert Eckeſahs an den Rieſen Ecke, und dieſem gewann es Dietrich von Bern ab, welcher auch dem Rieſen Grim das von Alberich geſchmiedete Nagelring wegnahm, und Wittich übergab ihm das von Wieland geſchmiedete Mimung, mit welchem allein Sigurd zu überwinden war. Dietrich iſt aber Odin oder Thor, und Ecke iſt Oegir.

Högni (Hagen) beſaß das vom Zwerg Dain verfertigte Dainsleif, welches bei jedem Streiche tödtete. Als nun Hedin um Hildr, Högni's Tochter, warb, der Vater ſie verſagte und Hedin daher eine Schlacht wagte, unterlag er mit ſeinen Leuten dem furchtbaren Schwerte. Doch Hildr erweckte die Todten des Nachts wieder, ſo daß ſie bis zum Weltuntergang kämpfen. Högni iſt Odin und Hildr die Holla, der Kampf aber das Seitenſtück zu den täglichen Kämpfen der Einheriar.

Wielandſagen.

Auch in Wieland erkennen wir Weſen und Wirken Odin's. Er bedeutet die Winterarbeit am Feuerheerde, die Erdwärme, welche Wurzeln und Keime neu belebt. Daher verfertigt er die Hufeiſen der Lichtroſſe, Sonnenpfeile, Sonnenſchwert, Blitze und die Kleinodien des Frühlingsſchmuckes, beſitzt aber auch die Wunſchgaben Odin's.

Bei den kriegeriſchen Germanen ſtanden Waffen in hohen Ehren, daher auch kunſtfertige Waffenſchmiede. Da ſich die Helden die

Digitized by Google

Schwerter oft selbst verfertigen mußten, so wurden Helden auch berühmt durch Anfertigung von Waffen. Gewöhnlich schmieden Zwerge oder Elfen Siegeswaffen, weshalb kriegerische Könige nach dem Alleinbesitz solcher kunstfertigen Meister trachten, deren die Heldensage gern gedenkt.

Einst ritten drei Elfenbrüder, Völundur, Slagfild und Eigill, in den Wald, um zu jagen. Da sahen sie an einem Weiher drei Schwanenhemden liegen, weil sich drei Walkyren badeten, nahmen dieselben und zwangen damit die Schildmädchen, sie zu heirathen. Völundur bekam die Alvita, trennte sich von seinen Brüdern und wurde ein berühmter kunstfertiger Schmied. Von ihm hörte auch der Schwedenkönig Niduth und wollte ihn gern besitzen. Weil er aber wußte, daß der Schmied nicht freiwillig kommen werde, ließ er ihn des Nachts überfallen, auf eine einsame Insel sperren, an den Füßen lähmen und ganz allein für den König arbeiten. Niduth, im Bewußtsein seiner Gewaltthat, verbot seinen Kindern, zu dem Künstler zu gehen. Indessen Neugierde trieb die Söhne doch auf die Insel, wo sie nun Völundur ergriff und erbarmungslos umbrachte, um an ihrem Vater Rache zu nehmen. Aus ihren Schädeln machte er Trinkschalen, aus den Zähnen Halsbänder, aus den Augen Juwelen. Der König wußte nicht, wo die Söhne geblieben waren, erlitt aber bald noch größere Kränkung. Er besaß einen Ring Völundur's, den er seiner Tochter Baudwilde gab. Diese zerbrach ihn einst und ging nun zum Schmied, ihn löthen zu lassen, ohne daß der Vater es erfahre. Völundur entehrte sie und sandte die Weinende zum Vater. Dieser wollte Rache nehmen, aber Völundur hatte sich eiserne Flügel gemacht, erhob sich in die Luft und verhöhnte den König und seine Tochter von dort herunter.

So erzählt die Edda, um zu zeigen, wie jeder Frevel sich bestraft. Einen andern Bericht giebt die Wilkinasaga. Völundur's Vater hieß Wade, Sohn des Königs Wilkinus und eines Meerweibes. Wade gab seinen Sohn zu dem Zwergkönig Mimer in die Lehre, damit er Waffen schmieden lerne in der Werkstatt, welche der goldreiche Zwerg in einem Berge errichtet hatte. Vater und Meister verabredeten, der Lehrling solle ein Jahr beim Meister bleiben und dann der Vater ihn abholen; komme dieser nicht zur rechten Zeit, so solle

Digitized by Google

Völundur enthauptet werden. Wade ging auf diesen grausamen Vertrag ein, hinterließ dem Sohne aber aus Vorsicht sein Heldenschwert, welches er in die Erde steckte und den Griff mit Strauchwerk bedeckte, damit sich Völundur im Nothfalle seines Lebens wehren könne. Schon vor der Zeit machte sich Wade auf den Weg, um den Sohn abzuholen, fand aber den Berg noch verschlossen, in welchem der Schmied arbeitete.

Wade legte sich nieder, um zu warten, bis der Berg sich öffne, schlief aber reisemüde ein, und nun fiel der Berg über ihn und begrub ihn unter Erde und Steinen. Als nun das Jahr um war und Wade nicht erschien, befahl Mimer seinen Zwergen, dem Lehrlinge den Kopf abzuschlagen. Dieser hatte aber keine Lust, denselben herzugeben, zog des Vaters Schwert aus der Erde und erschlug den Meister mitsammt seinen Zwergen. Hierauf raffte er dessen Gold zusammen, barg es in einem hohlen Baume, brachte diesen in einen Fluß, kroch in den Baum und ließ sich forttreiben.

Der Baum landete in König Nidung's Land. Völundur kroch heraus, barg seine Schätze am Ufer, ging zum König und ward dessen Tafeldecker. Da fiel ihm einst beim Abwaschen ein Messer ins Wasser, und um den Schaden zu ersetzen, schmiedete Völundur ein neues, welches so scharf war, daß es Brod und Tisch zerschnitt, deshalb ernannte der König ihn zum Hofschmied. Dies verdroß den Schmied Aemilius, welcher behauptete, er habe einen Panzer, den Völundur nie durchhauen werde. Völundur aber schmiedete das Schwert Mimung und gebot dem Aemilius, sich im Harnisch vor ihn zu stellen. Völundur spaltete Mann und Harnisch, ohne daß der Getroffene es fühlte. Schüttle Dich! rief Völundur. Aemilius that es und fiel nun in zwei Hälften zur Erde. Er war mitten durchgeschnitten.

Der König wollte das Schwert haben, doch Völundur machte ihm ein anderes, weniger gutes. Als nun Nidung in den Krieg zog, fehlte ihm sein Siegstein, und er versprach demjenigen seine Tochter, der ihm den Stein schaffe. Völundur setzte sich auf sein windschnelles Roß Schimming, holte in einer Nacht den Stein, erschlug aber im Streite einen Höfling und ward verbannt. Er kam verkleidet zurück, ward Koch und wollte den König vergiften. Ein Zaubermesser der Königstochter zeigte aber das Gift an, Völundur ward ergriffen, ge-

Digitized by Google

lähmt, eingesperrt und als Schmied verwendet. Da gab er heimlich seinem Bruder Eigill Nachricht von seinem Unglück. Dieser erschien zu seiner Rettung, gab sich für einen Schützen aus und schoß zur Probe vom Kopfe des kleinen Königssohnes einen Apfel. Warum hast Du noch einen zweiten Pfeil? frug der König. Um Dich zu erschießen, wenn ich den Apfel verfehlt hätte, antwortete Eigill. Der König nahm ihn in seinen Dienst und Eigill trug dem Bruder heimlich Federn zu, woraus sich dieser ein Federgewand machte. Ehe er floh, nahm er Rache an des Königs Kindern, flog auf den Hausgiebel und verhöhnte von da herab den König. Eigill mußte nach dem Bruder schießen, traf aber nach Verabredung nur eine Blutblase unter des Bruders Achsel. Völundur entfloh, weil aber der König Blut sah, meinte er, der Flüchtling werde sterben müssen. Nidung starb bald darauf, sein Sohn Otwin versöhnte sich mit Völundur und gab ihm seine Schwester Baudwilde zur Gemahlin, die ihm den berühmten Kriegshelden Wittich (Vidga) gebar.

Umzüge der Götter.

Zu gewissen Zeiten, namentlich in den zwölf Nächten, hielten einzelne Götter zu Pferde oder zu Wagen Umzüge, um die Menschen zu beschenken. Dann segneten sie auch Wasser und Bäume, und in der Christnacht wurden

Alle Wasser Wein,
Alle Bäume Rosmarein. (Die edelste, dem Fro geheiligte Pflanze.)

Wer dummdreist das Wunder der Umwandelung erforschen wollte, der ward geblendet, denn der Gott rief:

All' Wasser ist Wein
Und Deine beiden Augen sind mein.

Zu Weihnachten ist der Himmel geöffnet und blühen die Aepfelbäume, behauptet der Volksglaube, denn um diese Zeit zog Holda durch das Land. Der Thüringer rief den Bäumen zu, der Segenspenderin gewärtig zu sein: Bäumchen, schlafe nicht, Frau Holla kommt! Um diese Zeit sprechen Pferde und Rinder miteinander,

Digitized by Google

knien und beten oder stehen ehrfurchtsvoll, bis die Göttin vorüber ist. Der Mensch aber muß alle Arbeit beendet haben, Alles rein und in Ordnung halten und ruhen in Erwartung der Göttin. Selbst den Thieren giebt er für die Festtage andere Namen. Die Götter aber offenbaren sich ihm im Traume oder deuten durch Zeichen das Schicksal für das nächste Jahr an. Es war eine heilige, feierliche Zeit.

Um diese Zeit durchzog auch der Welt- oder Welschjäger oder Riesenjäger (Hackelberend, d. i. Wodan) das Land. Im Spott nannte man ihn den von den Elben mit Albernheit Geschlagenen (Elbendrötsch oder Ilmendritsch), der die ganze Welt durchzieht. Man dichtete in diesem Sinne auch die Sage vom ewigen Juden, der Christus vom Flusse und gar von der Viehtränke vertrieb, um ihn nicht trinken zu lassen und daher zu ewiger Wanderung verurtheilt ist, auf welcher er nur aus einer Pferdetrappe trinken darf.

Der wilde Jäger ist feurig, riesengroß, trägt einen breitrandigen Schlapphut und einen Mantel und reitet ein weißes Roß, weshalb er in Schwaben Schimmelreiter heißt. Dasselbe ist riesengroß und roth betupft, hat goldenes Gebiß, läuft schnell und rauschend, so daß der Reiter blitzschnell erscheint und verschwindet, und ist als Wunderroß dreibeinig. Großes Gefolge begleitet ihn, Reiter und Hunde, ein langer, rauschender Zug, der wie Nebelwolken dahinfegt. Er geht auf bestimmten Wegen bald durch die Luft, bald am Boden hin, sausend durch Baumwipfel und Gehöfte, die im Wege liegen.

Oft halten die Götter auch im Wagen Umzug, die feurig sind wie die Rosse, weil Alles von Gold strahlt. Der Gott selbst trägt ein goldenes Stirnband. Halten mehrere Götter den Umzug, so sieht man mehrere Wagen, und Thor hat viele Böcke vorgespannt.

Die Sage wiederholt diese Umzüge unter verschiedenen Namen. Hier erscheint König Bröns im Goldwagen, dort General Steenbock in schwarzer Kutsche; im Karlsruher Schloß wird nach der Umfahrt Gottesdienst gehalten, in Kirnbach erscheint ein gewappneter Graf mit Knappengefolge im Bocksgespann, in Appenrade sitzen Mann und Frau in der Kutsche. Aber auch der Teufel kutschirt umher und ladet Begegnende zum Mitfahren ein, um sie zu entführen. Dabei fährt er so schnell, daß die Mitfahrenden die Besinnung verlieren, denn er

Digitized by Google

ſauſt durch die Luft, daß dem Kutſcher die Peitſche an der Kirchthurmſpitze hängen bleibt. Statt des heulenden Sturmes hört man auch wohl Hörnerſchall und liebliche Muſik, und weiße, feurige (goldgeſchmückte) Hunde begleiten den Zug.

Auch Göttinnen halten Umzug, und dann ziehen Eber oder Katzen den Wagen. Die Perchta wird von weinenden (ungetauften) Kindern oder Heimchen (Kinderſeelen) begleitet und hat auch Heimchen bei ſich im Wagen. Im Hörſelberg hauſt die Holla, im Harkenberg treibt Frau Herka ihre Schweine aus nach dem See, um zu baden, und hat Thiere allerlei Art um ſich. Im Rockert jagt als Rockertweible eine Gräfin von Eberſtein, die klagend um ihren verſtorbenen Gemahl umhergeht.

Ein zeitiger Umzug der Götter bedeutet ein fruchtbares Jahr; ſie ziehn aber um im Herbſte, in den heiligen Nächten und im Frühjahr, bedeuten alſo das Einwirken der himmliſchen Mächte auf die Natur. Wo ſie Böſes anſtiften, da darf man die Sage für Entſtellung halten. Denn ſelbſt der wilde Jäger erlegt nur heilige Götterthiere: Eber, Hirſche, Pferde, Rinder, und theilt helfenden Menſchen Fleiſch davon mit, welches ſich ſehr bald in Gold verwandelt. Die Umzüge verſinnlichen die Segnungen der Jahreszeiten, die dem Menſchen reiche Gaben ſpenden, wenn er fleißig arbeitete. Doch bei allem Fleiß kann er keinen Erfolg erzwingen, wenn die Götter nicht ſeine Arbeit ſegnen.

Götter- und Heldenleben in der Volksſage.

Nach Asgard verlegten die Germanen die Herrlichkeiten der Erde und die Genüſſe des Lebens, die uns freilich recht beſcheiden vorkommen als Freuden des Himmels. War die Weltregierung in Ordnung gebracht, ſo gaben ſich die Seligen einer ſorglos heitren Ruhe hin und heißen daher die frohen Götter. Wurden ſie krank, ſo lachten ſie, und dies machte ſie wieder geſund. Wir Menſchen lachen uns krank, aber das Märchen erzählt oft von kranken Königstöchtern, die man geſund macht, wenn man ſie zum Lachen bringt. Um ſich die

Digitized by Google

Zeit zu vertreiben, spielten die Götter mit goldenen Würfeln, warfen mit goldenen Scheiben nach einem Ziel oder schoben goldene Kugeln nach goldenen Kegeln, denn bei ihnen ist alles von Gold. Dazu aßen sie Schweinebraten; doch fütterte Wodan mit seiner Portion seine Hunde, trank aber mit den Göttern des kostbaren Weines, welchen die Walkyrien kredenzten. In der verjüngten Welt ward dasselbe Leben fortgesetzt, denn man fand im Grase neue Würfel und Scheiben.

Besonders beliebt war das Kegelspiel, da es behend und kräftig machte, nicht übermäßig anstrengte und wechselnde Unterhaltung bot. Da neun eine heilige, dem Gott der Freude (Fro) gewidmete Zahl ist, weshalb man am Neujahr neunerlei Kraut essen soll, so brauchte man neun Kegel, und die Thiere des Waldes wie die Vögel des Himmels kamen oft herbeigelaufen, schauten verwundert den rollenden Goldkugeln nach und freuten sich der Fröhlichkeit ihrer Gebieter. Die ganze Natur freute sich mit den Seligen, denn in der Götterburg lebte noch der Nachglanz des goldenen Zeitalters.

Die Volkssage weiß aber auch viel von goldenen Kegelspielen zu erzählen, wobei sich, wenn der Teufel in der Gesellschaft ist, die goldenen Kugeln in feurige verwandeln, die beim Dahinrollen lange, feurige Streifen hinterlassen. In Hochburg sitzen zwölf Männer in Goldkleidern in prächtigem Saale, trinken aus Goldbechern und schieben dann Kegel. In Iburg trinken zwölf Weißbärte in der verzauberten Burg Wein und schieben Kegel. Selbst im Kyffhäuser unterhält sich Kaiser Otto mit diesem Spiel. Die Spieler bedienen sich gern eines Schäfers oder Hirtenjungen, der ihnen die Kegel aufstellt, und den sie mit einem Goldkegel oder Wein zu beschenken pflegen.

Diese Unterhaltung gefiel den Deutschen so sehr, daß sie auch die Engel im Himmel Kegel spielen lassen. Bei einem wuchtigen Donnerschlag sagt der Rheinländer: Da fallen alle Neun! Dagegen in Norddeutschland heißt es: Die Engel (auch Petrus oder der Teufel-Thor) schieben Kegel! Einst gingen drei Brüder, Donner, Blitz und Wetter, in die Welt, um Abenteuer zu erleben. Sie kamen zu einem Könige, der hatte eine schöne Schwester. Sie gefiel dem Blitz, er raubte sie, und um den König zu beschwichtigen, unterhielt er ihn durch Kunststücke.

Digitized by Google

Er baute eine Kegelbahn, die war eine Meile lang, und Blitz warf die Kugel stets so heftig, daß sie über das Ziel weit hinaus und tief in einen Felsen fuhr, dennoch kam sie jedesmal von selbst zurück, wenn sie gerollt war, gerade wie es der Miöllnir Thor's machte.

Es verwandelt das Märchen die Scheiben des Götterspiels außerdem in eiserne Karten, mit denen die Heldenführer in verwünschten Burgen, wo das wüthende Heer liegt, sich unterhalten. Auch der wilde Jäger und natürlich der Teufel spielen Karte, damit ihnen die Zeit nicht allzulang wird. Daß die Götter gut germanisch trinken konnten, bewiesen sie bei Aegir's Gastmahle, und die Einheriar schmausten täglich Schweinebraten und tranken große Hörner Meths oder Weins dazu, die ihnen die Walkyrien füllten. Das war eine etwas magre Seligkeit. Besiegte Gefallene mußten dabei die Hausknechte ersetzen, denn sie bereiteten den siegreich Gefallenen das Fußbad, zündeten Feuer in der Halle an, um sie zu erwärmen, banden die Jagdhunde an, fütterten, streichelten und sattelten die Pferde und fütterten endlich die Schweine.

Auf gleiche Weise lebten die Helden der wilden Jagd und des wüthenden Heeres. Die verfallene Burg verwandelte sich in ein prachtvolles Schloß mit großen Hallen, in denen reich besetzte Tafeln standen. An ihnen saß eine Menge fröhlicher Krieger in alterthümlicher Kleidung und blanker Rüstung, schmauste und lärmte. Hatten sie gespeist, so schritten sie in den Hof, nahmen die Windhunde, stiegen zu Roß und zogen lustig aus zur Jagd. Auch fehlt es bei dem Fest manchmal nicht an Musik und Damen, und die Sage berichtet getreulich, daß in den Burgen verzauberter Helden (Einheriar) gewaltige Weinvorräthe sich befinden. Jeden Morgen bringen Bäckerburschen frische Wecken, Seife und Lichter in den Zauberberg. Doch dürfen sie Niemandem sagen, wohin sie die Waare tragen, denn alsdann ist der Berg geschlossen. Gold, blanke Schwerter oder ein Karfunkel dienen mit ihrem hellen Glanze zur Beleuchtung des Saales.

Das wüthende Heer (Wodan's Einheriar) lag den Germanen stets im Sinne; sie meinten daher, wo eine blutige Schlacht geschlagen und viel Streiter gefallen waren, daß dieselben des Nachts sich wieder erholen und als Geister den Kampf in der Luft erneuern. Eine

Digitized by Google

Schlacht pflegt ja eine andere zur Folge zu haben, denn entweder will der Besiegte die Scharte auswetzen und Genugthuung haben, oder der Sieger seine Vortheile ausbeuten. Die Sage erzählt daher viel von solchen Geisterschlachten. In der Mördergrube zu Urfar in Baden, wo die Deutschen einen französischen Heerhaufen vernichteten, hört man Nachts in der Luft Rasseln, Schießen und Rufen; ebenso auf der Todtenhöhe bei Frankenberg in Hessen, auf Ebersberg und anderen Orten. Auf dem Lügenfeld, wo Ludwigs Söhne ihren Vater belogen und betrogen, liegt das ganze Heer in unterirdischen Höhlen zur Strafe verzaubert; doch zuweilen hört man des Nachts das Rasseln der Waffen, das Wiehern und Fußstampfen der Rosse.

Wie bereits erwähnt wurde, ruht in heiligen Bergen (Walhalla) das Heer der gefallenen Heldengeister, und wenn es gerüstet unter Trompetengeschmetter, Waffengerassel und Stimmengewirr auszieht und durch die Luft jagt, so bedeutet dies einen bevorstehenden schweren Krieg. Unter dem Todtenhügel Friedensberg bei Flensburg, auf dessen Spitze ein Stein steht, schlummert ein verzaubertes Kriegsheer. Naht Kriegsgefahr und ziehen die Helden aus, so fällt der Stein um. Schauerlich ist eine solche Geisterschlacht anzusehen. Schaaren zu Fuß und Roß wimmeln durcheinander, wüstes Geschrei, Waffengeklirr, Dröhnen und Hufschlag klingt in der Luft, daß Entsetzen jeden befällt, der in die Nähe kommt.

Gewöhnlich fehlt dem Zuge aber auch der Koch nicht, der das Amt Andhrimnir's in Walhalla verwaltet. Er besorgt die Kühe, treibt sie dem Heere nach, schlachtet und kocht sie und trägt einen Bund Löffel auf dem Rücken. Begegnende werden von dem Heere entführt und in weiter Ferne wieder auf die Erde gesetzt. Ja ein Geiger fand sich des Morgens auf der Spitze eines Galgens. Denn die Helden lieben Musik. Manchmal besteht sie aus Katzengeschrei und Hundegewinsel, ein anderes Mal aus Trompetenklang und Paukenschlag, mitunter aus volltönendem Kriegsgesang. Voran geht ein Warner mit weißem Stabe, der ruft: aus dem Weg (oder abweg), daß Niemand was gescheh! und dann muß man sich aus Verehrung vor dem nahenden Gotte platt auf die Erde werfen. Wer trotzig und stolz stehen bleibt, wird fortgerissen oder geblendet oder umgebracht.

Digitized by Google

Doch geht das Heer einen bestimmten Weg (Heergasse), der zuweilen durch ein Haus führt, dessen Thüren und Fenster man vorher öffnen muß, und kehrt auch wohl in bestimmten Häusern ein, um sich zu sättigen. Am Odenberg tränkt es z. B. die Rosse im Glisborn, und immer folgen Sturm und Wind, die aber nur einen schmalen Strich einnehmen.

Sagen von Walkyren und Helden.

Die Walkyre Heithr (Kraft) bezeichnet den bösen Willen, der zu steter Kriegslust und zu schlimmer That anreizt. Sie ist die Wiedergeburt der Riesin Angurbode, welche den Asen die goldenen Runen mit den Weltgesetzen raubte und ihnen dann den Weltuntergang verkündete. Aus Zorn verbrannten sie die Asen dreimal am Goldflusse, aber sie lebte als böse Zauberin (Völe) fort und verlockte Frauen zu Frevelthaten. Loki aß ihr halbgebratenes, steinhartes Herz und ward dadurch ein boshafter Gott. Auch als Walkyre wird sie dreimal wiedergeboren, da eine Begierde die andere erweckt, eine Sünde zur andern führt. Auch Helgi wird dreimal lebendig, weil ein Kampf den andern als Rachekampf zur Folge hat.

Hiorward's Sohn war stumm und ohne Namen, doch lagen in ihm viele Tugenden, die man nicht anerkannte und würdigte. Einst saß er sinnend auf einem Hügel, da ritten neun Walkyren vorüber, an ihrer Spitze die schöne Swawa, die sofort den Heldensinn des Stummen erkannte. Sie hielt an, machte ihn redend, gab ihm den Namen Helgi und erhob ihn zu ihrem Lieblinge, der nun herrliche Thaten verrichtete und das Land mit dem Ruhme seines Namens füllte, untern andern den Riesen Hati erschlug und dessen Tochter Grimgerde, die den Vater rächen wollte, so lange im Kampfe hinhielt bis es Tag wurde und sie durch die Sonnenstrahlen versteinert wurde. Dann verlobte er sich mit Swawa, doch trat er sie an seinen Bruder Hedin ab, weil er bald im Kampfe fallen werde. Hedin begegnete zur Weihnachtszeit nämlich einer Zauberin, die auf einem Wolfe ritt, dessen Zügel aus Schlangen bestanden. Sie wünschte ihn zu besitzen, er wies sie jedoch ab, und nun schwor sie ihm bei Bragi's Becher

Digitized by Google

Rache. Beim Festmahl sitzend und vom Meth berauscht schwur Hedin, er müsse die Swawa haben. Zwar bereute er in der Nüchternheit den Schwur, doch Helgi versprach ihm die Braut, die aber den Hedin abwies, um mit Helgi zu sterben.

Beide wurden wiedergeboren; er als zweiter Helgi, Swawa als Sigrune. Anfangs ging es dem Helgi schlimm, er mußte sogar einmal in Mädchenkleidern fliehen und als Magd in der Kornmühle mahlen. Dann trat er als Held auf, tödtete den Hunding und dessen Söhne, und Sigrune schützte ihn in allen Kämpfen. Auch als Sigrune's Vater Högni und ihre Brüder Bragi und Dag gegen Helgi stritten, stand sie ihrem Bräutigam bei. Vater und Bruder fielen, doch Dag durchbohrte den Sieger mit Odins Speer Gungnir. Bitterlich beweinte Sigrune ihres Helden Tod, auf dessen Grabhügel sitzend. Da stieg er mit seinem Gefolge heraus und nahm von ihr Abschied, weil er nach Walhalla reiten wollte. Alle Nächte saß Sigrune auf dem Grabe, des Helden harrend, doch er kam nicht, und sie starb, um als Kara wiedergeboren zu werden, wie auch Helgi wieder lebendig wurde. Als sie ihn im Kampfe einst als Schwan umschwebte, hieb er ihr beim Ausholen mit dem Schwerte den Fuß ab. Während er sich bückte, denselben aufzuheben, erstach ihn Hromund. Schlachtenscenen und Störung des friedlichen Lebens wiederholen sich bei jedem Kriege, weshalb Helgi und Swawa neugeboren werden. Der Wölsunge Helgi ward Vater Sigemund's und durch diesen Großvater Helgi's und Sigurd's.

Aehnliche Sagen giebt es von Helgi und Ingebjorga, der Tochter des guten Riesen Gudmund in Gläsisvallir, in dessen Reich der glückselige Zustand des goldenen Zeitalters herrschte, wie in Frodi's Friedensreiche, bis Kampflust, Ruhmbegier, Beutesucht und Neigung zum Abenteurerleben den seligen Frieden vernichteten, indem sie Goldgier und Ehrgeiz in die Welt brachten, aus welcher nun Unschuld und Sichgenügenlassen wichen.

Im Sigurd (Siegfried) wiederholt sich die Baldursage. Der edle, hochherzige Sigurd muß Vasall bleiben und Brynhildur an den schwächlichen boshaften Gunnar (Gunther) abtreten, der ihn trotzdem meuchelmorden läßt, worauf sich Brynhildur freiwillig opfert, um mit Sigurd im Tode vereint zu sein, wie es Geibel so schön

Digitized by Google

dramatisch dargestellt hat. Sigurds Mörder, der einäugige Högni (Hagen oder Odin) übt das strenge Gesetz des Kampfglückes, das furchtbare Gesetz der Rache aus, dem auch die Edelsten fallen. Die Weltgeschichte als steter Kampf vernichtet Edles und Gemeines, Hohes und Niedriges; alles verfällt der Vergänglichkeit, der Wandelbarkeit der Dinge und Zustände. Sigurd hatte den Goldschatz erobert, und diese That, die mit Mord verbunden war, mußte sich rächen. Daraus leuchtet der sittliche Ernst der germanischen Heldensage hervor, welcher sie hoch über die griechische Achilleussage erhebt.

Das schauerliche Schicksal Sigurd's erbte sich in seiner Familie fort. Er hatte die Gudrun heirathen müssen, die ihm die schöne Tochter Svanhilde schenkte. Als sich Brynhildur verbrannte, sollte Gudrun gestraft werden, und man warf sie ins Wasser, um sie zu ertränken. Die Wellen trugen sie zu Jonakur, der sie aufnahm, heirathete und drei Söhne von ihr erhielt, den Sörli, Erpr und Hamdir. Svanhilde erhielt den König Jörmunrek zum Gemahl. Aber auch hierher verfolgte sie die Bosheit. Der boshafte Biki (Sibich) verleumdete sie beim König, als ob sie dessen Sohn Randwer bevorzuge und liebe. Ohne diese Lüge zu prüfen, befahl der König, den Sohn aufzuhängen, die Gemahlin von Pferden zertreten zu lassen. Als Randwer gefangen im Thurme saß, sandte er dem Vater einen Falken, dem er alle Federn ausgezupft hatte, um anzudeuten, daß der Vater das eigene Geschlecht ausrotte. Doch der Vater blieb ungerührt und Randwer mußte sterben. Als man die Svanhilde den Rossen vorwarf, scheuten sie sich vor dem Glanze der Heldenaugen der Königin. Daher ließ der König seine Gemahlin in einen Sack stecken und zertreten. Zwar zogen Svanhildes Söhne aus, um die Mutter zu rächen, aber unterwegs tödteten sie den Erpr, der ihnen nicht Lohn genug versprach, dann hieben sie dem Jörmunrek Hände und Füße ab, wurden aber von dessen Volke auf Rath eines einäugigen Greises gesteinigt. Odin vertilgt durch den ungestümen Thatendrang, den er den Helden eingiebt, ganze Geschlechter.

Auch die Sage von Ogier von Dänemark gehört in den Kreis der Walkyrendichtungen wie die vom Temringer und Tannhäuser. Doch deutet Grimm die Tannhäuser-Sage als Sehnsucht nach dem alten Heidenthume, welches dem Ritter die Freuden der Walhalla, nicht ewige Verdammniß verhieß.

Digitized by Google

Als der fränkische Ritter Tannhäuser nach der Wartburg zog, begegnete er der Venus (Holda), die ihn mit süßen Worten anredete und ihn bewog, ihr in ihren Freudensaal (Walhalla) im Horselberge zu folgen. Tannhäuser blieb ein Jahr bei ihr, dann bekam er Gewissensbisse, betete um Rettung, sah im Berg eine Ritze und entwich durch dieselbe, um beim Papst Urban IV. Vergebung zu erflehen. Der Papst wies ihn ab: nicht eher werde ihm vergeben, als bis jener dürre Stab grüne. Verzweifelt zog Tannhäuser ab und begab sich wieder in den Venusberg. Nach drei Tagen grünte der dürre Stab, worauf der Papst Boten dem Tannhäuser nachsandte, doch dieser war nirgends zu finden, sondern bereits wieder im Horselberge. Gott verdammte den Papst, vor dem Berge aber mußte seitdem der getreue Eckhart als Warner Wache halten. Aehnliches erzählt man vom Venusberge zu Uffhausen im Breisgau. Im Elsaß dagegen wohnt der schwarze Egert in einem Sumpf und ruft, wenn man des Nachts vorbeigeht, mit Namen an. Süße Stimmen locken in einen herrlichen Garten voll schöner Mädchen, mit denen man die Nacht unter Jubel und Tanz verlebt, um am Morgen zwischen Sumpf und Dornen zu erwachen.

Als Temringer, ein Ritter im Schwarzwald, zur Messe reiten wollte, saß eine schöne Frau auf einem Felsen, die ihn zum Bleiben einlud. Er folgte, und als er dann zur Kaiserwahl nach Frankfurt ritt, gewann er mit Hülfe dieser Fee (Walkyre) den ersten Preis. Dies gefiel dem Kaiser so sehr, daß er ihn mit seiner Nichte verlobte. Warnend erschien die Fee, doch Temringer brach sein Wort und wollte lieber Verwandter des Kaisers sein. Da sah man beim Hochzeitsmahle plötzlich an der Decke einen schönen Frauenfuß; der Bräutigam erbleichte und starb. Am Dannewerker See sitzt eine schöne Frau und kämmt ihr goldenes Haar wie die Lorelei; sie zieht jeden, der ihr naht, in ihr unterirdisches Reich.

Die Valfreyja, eine zu Liebe bezaubernde Walkyre, verleiht ihren Lieblingen stilles Glück, stürzt sie aber ins Verderben, wenn sie undankbar sind und sich mit dem dargebotenen Herrlichen nicht begnügen. Diese Vorstellung liegt vielen Sagen zu Grunde, am Deutlichsten der von Olger Danske (Ogier von Dänemark). Ogier, König Gottfrieds Sohn, ward bei seiner Geburt von fünf Feen beschenkt, indem sie ihm

Digitized by Google

Kriegsglück verhießen, die sechste aber, Fee Morgane, wählte ihn zum Gemahl, versprach ihm das Paradies der Freuden und ewige Jugend bei ihr.

Sein Vater gab ihn als Geißel dem Karl d. Gr. und dieser einem Ritter, dessen Tochter Ogier einst rettete, sie heirathete und von ihr den Sohn Balduin erhielt. Dem Kaiser Karl leistete er viel große Dienste im Kriege, eroberte seinem Vater das verlorene Königreich wieder, aber als Karlmann, Karls Sohn, den Balduin beim Schachspiel mit dem Schachbrett erschlug, tödtete Ogier viel Hofleute des Kaisers und entfloh auf schnellem Rosse zu Desiderius in die Lombardei. Als dieser dem Kaiser unterlag, wollte Ogier in seine Heimath, doch unterwegs ergriffen ihn die Franken und setzten ihn gefangen in einen Thurm. Bald darauf fielen Sarazenen in das Frankenland ein, und ihr Riese Bruhier setzte dem Kaiser so zu, daß dieser den Ogier freigab, um die Feinde zu vertreiben. Ogier that es, versöhnte sich mit Karlmann, stand dem Könige von England bei, ward auf der Fahrt nach dem heiligen Lande zu den Türken verschlagen und stand deren Sultan gegen Heiden bei. Dann eroberte er Jerusalem und Babylon, verschenkte beide Reiche und segelte heim. Unterwegs gerieth er auf die Zauberinsel Avalon der Fee Morgane, bei welcher er zweihundert Jahre ein Freudenleben führte. Da fiel ihm einst seine Feenkrone vom Haupte in den Brunnen, er erkannte seinen Irrthum und eilte nach Frankreich. Er meinte, nur einige Jahre bei der Fee gewesen zu sein, fand aber in Frankreich Alles anders, Karl's Paläste und Reich zerfallen. Endlich nahm Hugo Capet den Verwaisten auf, der ihm gegen die Normannen beistand und wie früher alle Frauenherzen eroberte, weil ihn der Ring der Fee ewig jung erhielt. Im Scherz gab er den Ring einst einer alten Dame. Im Nu war er steinalt, sie aber jung, weshalb er sich den Ring schnell zurückgeben ließ. Nun wollten ihm Ritter den Ring entreißen, doch er besiegte sie alle, und zuletzt erschien Morgane in einer Wolke, setzte ihm die Feenkrone auf und verschwand mit ihm. Kühne Thaten erhalten den Namen der Helden ewig jung in der Erinnerung der Sage und bringen als die seligen Freuden des Erfolges allgemeine Verehrung.

Digitized by Google

Das Jul- und Weihnachtsfest.

Unsere Urvorfahren, fromme und fleißige Ackerbauer, wußten sehr wohl, daß ihr Wohl und Wehe, die Wirksamkeit eigener langer Arbeit von dem rechtzeitig niederrinnenden Regen Thors und von ausreichend mildem Sonnenschein Fro's abhingen, verehrten daher am meisten die Götter, welche Frieden, Regen und Wärme brachten, zu denen auch der Sonnengott Fro gehörte. Die Hauptfeste fielen daher in die Zeiten der Sonnenwende oder Jahresabschnitte. Wir haben diese Feste beibehalten, denn Ostern ist das uralte Frühlingsfest, Pfingsten und Johannes die Sommerfeste, die Kirmeß oder Kirchweih das heitere Erntefest und Weihnachten das Julfest als Vorfeier der wiederkehrenden Sommersonne, Denn eigentlich unterschied der Germane nur Winter und Sommer; die anderen Jahreszeiten betrachtete er als Unterabtheilungen, als Blüte- oder Blumen- und als Reife- und Erntezeit.

Die heiligste Zeit für den Landmann waren die zwölf Nächte, wie man damals die kurzen Tage von Weihnachten bis Neujahr nannte, in welche das beliebteste und heiterste Volksfest fiel, welches man dem Sonnengott Fro zu Ehren feierte und als heiliges Familienfest betrachtete im Sinne des Gottes des Friedens und der Freude. Um diese Zeit werden die Tage kürzer und kürzer, graue Wolken bedecken den Himmel, verbergen die Sonne und hüllen Berg und Wald in düstres Dämmerlicht. Weit und breit liegt schimmernder Schnee, verschüttet Wiesen und Felder, Weg und Steg und raubt dem Wilde die karge Nahrung, so daß es, von Hunger getrieben, die Vorräthe von Früchten aufsucht, die der Bauer neben seinem strohbedeckten Hause aufgespeichert hat. Die Bäume stehn laublos und sehn frierend und wie um Erbarmen flehend zum sonnenlosen Himmel empor. Im Walde und im Garten hört man nicht den muntern Gesang der Vögel, selbst die Hausthiere verlassen ungern die warmen Ställe.

Da scheint die stumme Natur wie ausgestorben. Todesschauer gehen durch die Welt, wilde Nordstürme treiben ihr tolles Spiel, jagen Schneegestöber fegend und wirbelnd weit ins Land hinein, beugen die knarrenden Fichten nieder, rütteln an Dach und Thür, klappern am geschlossenen Fensterladen, winseln und heulen um und

Digitized by Google

im Schornstein, schwingen sich wie hohnlachend und vor Bosheit auf-jauchzend um den Dachgiebel, verwehen die Pfade und führen den Wanderer irre, indem sie ihn durch Schneetreiben blenden, bis er ermüdet niedersinkt und erstarrt liegen bleibt. Ringsum ist es schauerlich kahl und öde, nirgends ein Grün als Spur des Lebens, ein frischer fröhlicher Thierlaut; nur mitunter hört man den Klagelaut der Haubenlerche oder Meise. Die Welt scheint wie abgestorben. Die ersten Menschen mögen sich furchtbar entsetzt haben, als sie das Dahinsterben sahen, ohne zu wissen, daß die Natur wieder zu neuem Leben erwacht.

Ruhig kann der Landmann der Armuth des Winters und den dunkeln Tagen entgegen sehen, denn die gütigen Götter haben für den hülflosen Menschen gesorgt. Die Aecker spendeten Vorrath für den Winter, der Garten lieferte saftiges Obst, die Wiese Heu für die arbeitsamen Thiere, so daß der Bauer in Ruhe die arbeitslose Zeit des Winters verbringen und die Rückkehr der allbelebenden Sonne abwarten kann. Wenn sie ausbliebe, dann müßte er elend umkommen. Dank dem fürsorgenden Fro, daß der Mensch auch im Winter keinen Mangel leidet!

Denn wie der Mensch, so sammelt auch die Natur frische Kräfte für das kommende Jahr. Daher ist es so unheimlich still und schaurig, da sich unter der Erde wunderbare Kräfte regen, welche die Wurzeln der Pflanzen und Gewächse beleben, Quellen und Bäche lebendig erhalten und aus der Verwesung neues Leben bereiten. Da unten bereitet sich die Auferstehung des Frühlings vor, ruhen die Fruchtkörner künftiger Saaten, rüstet sich der Weinstock zum Erzeugen von Blüten und Trauben, erwarten Käferlarven, Frösche und Gewürme die Wiedererweckung zum regen Leben.

Heiliger wird diese Zeit des Absterbens noch dadurch, daß die Götter Odin und Holda in Menschengestalt die Erde durchwandern, um als Vorsteher des Haus- und Familienlebens von Hof zu Hof nachzusehen, ob Pflug und Spindel fleißig gehandhabt und sorgsam aufbewahrt wurden, ob Herr und Herrin gute und treue Aufsicht über Gesinde und Hausthiere führten, ob Knechte und Mägde ihre Schuldigkeit thaten. In unscheinbarer Gestalt erscheinen die Wanderer, aber sie machen sich bald als göttliche Wesen kenntlich. Finden sie Ordnung und Fleiß, gute Zucht und Ehrbarkeit, so hinterlassen sie un-

Digitized by Google

scheinbare Gaben, die sich in Gold verwandeln; den Faulen und den, der sich von Sitte und Zucht lossagte, trifft aber auch im bösen Wunsch eine Strafe. Das Gesinde erwartete daher mit getheilten Gefühlen die umwandelnden Götter. Wir haben diesen alten Glauben beibehalten, denn Christmann oder Christkindel, Knecht Ruprecht oder Niklas vertreten die Stelle Odins und versinnlichen durch Aufputz den Umzug der Götter. In manchen Gegenden besucht der Schimmelreiter die Höfe als Oberaufseher der Hauswirthschaft, in andern geht Niklas oder Hans Muff oder Hans Trapp, Ruprecht u. s. w. durch Dörfer und Städte. Bewaffnet ist er mit einer großen Ruthe, mit der er ungezogene Kinder ausstäupt, an der Seite hat er einen Sack mit Nüssen und Geschenken für fleißige Kinder und auf dem Rücken einen Quersack, in welchen er die Kinder steckt, die nicht beten können, faul und unartig waren. Der Gabenspender Odin hat sich in das Bescheerung bringende Christkindel verwandelt.

Nahte das Julfest, so rüstete sich der Bauer wie der Kriegsfürst zu reichlicher Bewirthung der erwarteten Gäste, braute so viel Methbier als möglich, schlachtete Schweine und Rinder und buk ausreichenden Vorrath an Kuchen als Festgebäck. Denn um diese Zeit pflegten sich alle Verwandten im Stammhause der Familie zu versammeln, Beamte und Kämpfer der Gefolgschaft erschienen in der Halle ihres Brodherrn (Laford oder Lord), um bewirthet zu werden und Geschenke zu empfangen, weil der Haus- oder Gesindeherr auch hierin den Gott nachahmen mußte. Da waren alle Straßen von Reisenden bedeckt; sie kamen im Schlitten, zu Pferde und zu Fuß, Seefahrer kehrten aus weiter Ferne zu Schiffe heim, um das Julfest in väterlicher Halle zu feiern, und fanden freundliche Aufnahme in der festlich geschmückten Halle des Familienhauptes oder des Brodherrn, der nicht nur für reichliche Zehrung, sondern auch für Kurzweil und Zeitvertreib, für Lager und Unterkommen für Zug- und Reitthiere zu sorgen, dann beim Scheiden Geschenke zu vertheilen und Imbiß für den Heimweg mitzugeben hatte, wie heute noch der Bauer an solchen Festen seinen Gästen Kuchen und Braten für den Heimweg mitgiebt. Der bitterste Schmerz für den germanischen Hausvater war es, am Julfeste seine Gäste nicht reichlich bewirthen zu können, die manchmal zu Hunderten

Digitized by Google

erschienen, so daß man selbst die Scheune in Fest- und Trinkhalle umwandeln mußte.

In der Halle standen lange hölzerne Tische mit Bänken zu beiden Seiten, auf denen die Gäste nach einer gewissen Rangordnung saßen und schmausten. Quervor an der Tafel befand sich der erhöhte Hochsitz des Hausherrn, von dem aus er die ganze Gesellschaft übersehen und jeden Aus- und Eingehenden bemerken konnte, da ihm die Eingangsthür gegenüber lag. An dem entgegengesetzten Ende der Tafel nahm auf einem ähnlichen Hochsitz der geehrteste Gast oder die Hausfrau Platz. Eine Nachbildung dieses uralten Hausvaterstuhles haben wir bewahrt im Großvaterstuhle, welcher für den Aeltesten der Familie bestimmt ist, oder welchen man dem Gaste anbietet, den man besonders ehren und pflegen will.

Das Julfest dauerte zwölf Tage mit seinen Schmausereien und Spielen. Jeder Schmaus begann mit einem Loblied auf Fro oder einen andern Gott und mit dem Minnetrunk, d. h. mit dem Opfertrunk, indem man zum Andenken und zur Verehrung des Gottes unter Lobsprüchen das Trinkhorn leerte. Aus dieser Gewohnheit ist unser Toastiren und Zutrinken oder Gesundheittrinken geworden. Dann unterhielt man sich durch Erzählungen von Götter- und Heldenthaten, von Familiengeschichten und eigenen Abenteuern, mit allerlei Spiel und Kurzweil und beschenkte sich am Ende des Festes gegenseitig, wobei man einander für den kommenden Sommer Glück und Segen wünschte. Auch pflegte man am Julfeste Verlobungen zu verabreden, weil Fro am Walpurgistage seine Hochzeit gefeiert hatte. Um sich endlich zu vergegenwärtigen, daß die Natur auch im Winter nicht absterbe, sondern sich lebendig erhalte, schmückte man die Halle mit Fichtenzweigen, die auch im Winter grünen, und genoß als Nachspeise Aepfel und Nüsse, die im Winter genießbar sind und die unzerstörbare Lebenskraft der ernährenden Pflanzenwelt bezeugen.

Als die Germanen Christen wurden, wollten sie ihr schönes Julfest nicht hergeben, sondern verlegten es auf Weihnachten und machten aus dem Neujahr einen Glückwunschtag. In alten Zeiten beglückwünschte man sich, daß nach den kürzesten Tagen nun die Sonne wiederkehren werde, die Christen wünschten sich Glück, Gesundheit und Wohlergehen. Wir stellen auf den Weihnachtstisch den Tannenbaum

Digitized by Google

auf als Sinnbild der ewig ausdauernden Lebenskraft der Natur und schmücken ihn mit Lichtern als Zeichen des wiederkehrenden Sonnenlichtes und mit allerlei Schmuck zum Zeichen der Freude. Aepfel und Nüsse, vergoldet wie wenn sie von der Sonne beschienen wären und deren Ankunft verkündeten, dürfen ebensowenig fehlen wie die Geschenke und der Christstollen oder die Christwecke. Denn arme Leute pflegten, wenn sie den üblichen Schweinsbraten nicht besaßen, einen Kuchen von Eberform zu backen, und den verzehren wir in der Christwecke. Selbst das Zuckerwerk, welches wir am Christbaume aufhängen, vergegenwärtigt die Gaben, welche der Sonnengott Fro spendete.

In manchen Gegenden ißt man in den Zwölften grünen Kohl, Schweinskopf und Leberwurst, denn der Eber war das heilige Thier Fro's und Schweinsbraten das Festessen. In England schmückt man den Juleber, dessen Kopf feierlich aufgetragen wird, mit Rosmarin, welcher dem Fro geheiligt war, weshalb in Hessen Braut und Bräutigam Rosmarinstengel tragen. In England und Norddeutschland wirft man einen mächtigen Holzklotz als Julblock ins Kamin, damit er dort das Fest über brenne. Früher bewahrte man Julkuchen auf, zerrieb ihn, mischte ihn unter die Aussaat und gab Pferden und Pflügern davon zu essen, weil man glaubte, dies bewirke ein fruchtbares Frühjahr.

Nur Germanen feiern nach alter Weise das Julfest, in welchem Lande und Erdtheile sie auch wohnen, sie begehen Weihnachten nicht ohne Christbaum und Gastlichkeit; noch ist es ein ächtes Familien- und Kinderfest, obschon die uralte Bedeutung nur Wenigen im Gedächtniß geblieben ist. Die Romanen kennen ein solches Fest gar nicht. Würde man zur Weihnachtszeit die Welt durchfliegen können, so würde man an dem Christbaum auf dem Tische sofort erkennen, wo Germanen wohnen. Freuen wir uns, daß uns unsre natursinnigen Urvorfahren ein so liebes Familienfest als Erbe hinterlassen haben, und vergessen wir dabei nicht, daß wir gegen sie dankbar sind, wenn wir nicht aufhören, in germanischem Sinn und Geiste zu denken und zu leben!

Digitized by Google

Sommer- und Herbstfeste (Pfingstfeier und Kirmeß).

Von den heidnischen Volksfesten unsrer Vorfahren, die man durch Umzüge, Opferschmaus und Freudenfeuer feierte, haben sich einige, wenn auch in etwas abgeänderter Form, bis heute erhalten.

Die Hauptfeste fielen auf den Anfang und das Ende des Sommers. (Sommer- und Herbstopfer und auch Mitwinteropfer). Dann wurden zugleich Volksversammlungen oder ungebotene Gerichte gehalten. Jeder Hausvater erschien und brachte sein Opferthier und Bier mit, denn die Festfeier war mit frohen Schmausereien und Minnetrinken verbunden. Der Gott bekam sein Antheil am Opfer, gewöhnlich den Kopf als edelsten Theil und die Eingeweide, das Uebrige verzehrte man gemeinschaftlich gewissermaßen als Gast oder Wirth des mitschmausenden Gottes.

Gott verehren hieß blotan (opfern). Man schlachtete Thiere, betete, sang Lob- und Danklieder und schmauste. Beim Minnetrinken füllte man das Trinkhorn, that ein Gelübde und leerte es. Die gelegenste Zeit zum Opfern war der Spätherbst, wenn eingeerntet war und die ländliche Arbeit ruhte. Beim Getreidemähen ließ man Halmbündel oder Garben als Opfer für den Gott stehn, beim Obstpflücken einiges Obst am Baume hängen für die Vögel, damit wegen dieser Wohlthat der Baum nächstes Jahr wieder Früchte trage, und viele Bauern beobachten heute noch diese Sitte, aber sie kommt nicht den Vögeln zu Gute, sondern der Dorfjugend, welche nach der Obsternte die Gärten durchstreift, um die oft schwer zu erreichenden Obstopfer herabzuholen.

Bis zum Spätherbst ist auch das Schlachtvieh herangewachsen, und im October und November, dem alten Opfer- oder Schlachtmonat, beginnt das Einschlachten der Schweine. Auch diese Fleischernte hat noch einen Anstrich von uralter Festlichkeit. Denn zum Schlachtschmause werden die Nachbarn eingeladen, gewisse Speisen gekocht, gewisse Ceremonien bei Tische beobachtet und beim Essen althergebrachte Späße und Scherze vorgebracht, die der Dorfschlächter oder irgend eine Berühmtheit des Dorfes verstehen müssen und zu diesem Zwecke wie Opferpriester eingeladen werden. Nach dem Essen wird ein Teller mit Wasser und einem Rosmarinsträuschen, der Lieblingspflanze Fro's,

Digitized by Google

herumgereicht. Jede Frau bestreicht damit ihrem Nachbar den Mund, wischt ihn ab und küßt ihn. Dann wird aus Thonpfeifen der auf Tellern gereichte Taback geraucht, Karte gespielt und von den Frauen Kaffee getrunken. Jeder Gast erhält noch ein Stück Blut-, Leber- und Bratwurst mit nach Hause. So mag es bei den uralten Opfermahlzeiten hergegangen sein.

Außer den Opferfesten feierte man die Götter durch Anzünden großer Feuer. In Norddeutschland und den sächsischen Ländern zündete man mit Beginn des Frühjahrs die Osterfeuer auf Bergen an, so daß am zweiten Mai, am Phol- oder Baldurtage, des Nachts weit und breit die Berge aufleuchteten von lodernden Flammen, um die man singend tanzte. In dem fränkischen Süddeutschland brannten auf Straßen und Plätzen Johannisfeuer, welche man umtanzte und endlich über die glimmenden Kohlen sprang, um sich dadurch gesund zu erhalten. Der Pholtag ist auch der Tag der Hexenfahrten, an dem sich aber auch die weisen Frauen und Elfen versammeln. Wie aus dem Herbstopferfest die Kirmeß wurde, die jedes Dorf feiert als Kirchweih, so ist aus dem Maifest eine Hexenfahrt geworden, seit die ursprüngliche Bedeutung in Vergessenheit gerieth.

Dagegen erinnern an die Frühlingsfeier noch die Pfingstfeste der Bauern, das Einholen des bänderverzierten Pfingstbaumes oder der Maie, um welche dann auf dem Dorfplatze getanzt wird. Unter Musik holt man die Maie aus dem Busche ins Dorf, wo sie auf dem zum Tanzen geebneten Dorfplatze aufgerichtet und mitten wie neben demselben Lauben erbaut werden für Musikanten und Gäste, denen man das Pfingstbier als Willkommen reicht. Auch Hofthür und Zimmer schmückt man mit grünen Büschen, steckt frische Zweige den Pferden an die Halfter. Oft wird Umzug von Vermummten gehalten, die den schwarzen Mann (Winter) aus dem Busche jagen, und endlich im Dorfe Haus bei Haus Gaben zu einem großen Schmause als Schluß des Festes einsammeln.

Wo Osterfeuer auflodern, eilt Alt und Jung herbei, trägt Holz zu, jubelt, singt und springt, schwenkt die Hüte, tanzt um die Flamme und wirft Tücher hinein. In manchen Orten jagt man am Abend vorher Eichhörnchen. Es giebt ja für den Landmann nichts Angenehmeres als das Wiedererwachen der schlummernden Natur, das

Digitized by Google

Grünen der Saaten und Sichbelauben der Bäume. Alles verheißt eine neue Ernte, und da kann er wohl fröhlich sein und den Göttern danken, daß sie ihm die Sommersonne wieder zusandten.

Am Johannistage als der Sonnenwende lodern Sonnenwendfeuer in den Ortschaften, hielt man früher Volksversammlungen und Reichstage. Singend und betend umstand Jung und Alt, Vornehm und Niedrig das vom Priester gesegnete Feuer, sprang dann jubelnd und singend über die Kohlen, warf allerlei Kräuter hinein, auch wohl einen Pferdekopf, und umtanzte sie unter Gesang. In Augsburg eröffnete 1497 Kaiser Max mit der schönen Susanna Neithard den Tanz um das Feuer. Zu München tanzte 1401 der Herzog Stephan mit seiner Gemahlin und Bürgerinnen auf dem Markte um das Sunwendfeuer, und 1578 war der Herzog von Schlesien mit seinem Gefolge beim Johannisfeuer zugegen auf dem Kynast. In allen Städten Frankreichs feierte man dieses Fest, ebenso in Italien, Spanien, England und Skandinavien und trank Johannisminne.

Diese Feste, auf die man christliche Feiertage verlegte, beweisen, daß die Germanen unter ihren Göttern die Erscheinungen des Naturlebens verehrten. Sie kannten ursprünglich nur zwei Jahreszeiten, die sie sich als Personen, Sommer und Winter, vorstellten, welche sich gegenseitig bekämpften und vielleicht den Grundgedanken der Heldensagen darstellen. Im Norden zählte man die Lebensjahre nach Wintern, im Süden nach Sommern. Jahr bedeutet ursprünglich Frühling, und Lenz umfaßte den Sommer oder warmen Frühling. Am Neujahr ward das Jahr geboren und mit einem Freudenschrei empfangen, wie jetzt noch der Straßenlärm der ersten Stunde des neuen Jahres als: Prosit Neujahr! an diesen Freudenschrei erinnert. Es ward aber auch, wie bei einem geborenen Kinde ein Segensspruch gesungen, Glück gewünscht, weshalb wir zu Neujahr uns gratuliren, Verse zusenden und alles Gute wünschen. Diese Sitte ist also ein uralter Festbrauch. Erst später unterschied man die Obsterntezeit als Herbst.

Der Sommer ist ein freundlicher, Freude bringender Mann, der Winter dagegen hieß der Wind- oder Windkühlebringer, dessen Vater Vasathr (der Nasse, Feuchte) hieß und ein grimmer, kaltherziger Mann war. Auch wir betrachten Sommer und Winter noch als Personen, indem wir sa en: sie stehn vor der Thür, treten ein, kehren ein, treten

Digitized by Google

einher; nehmen Urlaub, haben Gefolge und Freunde. Sie heißen auch: Herr Winter, Herr Sommer. Der Sommer hat sein Gezelt errichtet, läßt seine Ankunft verkündigen, fährt seiner Straßen, legt sein Blumenkleid an, sendet dem Walde sein grünes Kleid u. s. w. Der Winter thut das Gegentheil und sendet seine Boten Reif und Schnee voraus, die mit dem Sommer streiten.

Mit Festlichkeit wurden vor Zeiten die ersten Frühlingsboten empfangen, wie jetzt die Kinder noch Märzveilchen und Himmelsschlößchen suchen. Wer das erste Veilchen sah, zeigte dies im Dorfe an, worauf man es abholte, auf eine Stange setzte und umtanzte. Dieselbe Ehre widerfuhr dem ersten Maikäfer, dem unsre Kinder auch noch nachstellen, um ihn dann fliegen zu lassen. Mit Gesang und Freudenjubel empfing man Schwalbe und Storch als Frühlingsboten. In den Städten mußte der Thürmer blasen, wenn er den ersten Frühlingsherold sah, und erhielt dafür im Rathskeller einen Ehrentrunk. Auch den Kuckuk liebte man als Frühlingsboten, und die Jugend besaß eine Menge Sommerlieder, von denen sich manche bis heute erhalten haben, wie auch unsre Dichter jene Vögel preisen. In vielen Orten stellten Volksspiele den Kampf zwischen Sommer und Winter dar, indem zwei Burschen sich verkleideten und den Winter verjagten. Man nannte den Winter auch den Tod und das Spiel das Todaustragen, wozu besondere Lieder gesungen wurden. Den Winter stellte man als Strohpuppe dar, die man herumtrug unter Spottliedern, dann zerriß, in das Wasser oder ins Feuer warf. Auch trug man wohl einen Hahn, eine Krähe oder einen Fuchs im Korbe umher und sammelte nebenbei Gaben ein.

Der Sommer war ganz in Laub und Blumen gekleidet, der Winter in Stroh und Moos, und das ganze Spiel wie ein Schauspiel ausgeführt. Der Schulze mußte rathen, wer in der Hülle steckte, und wenn er es nicht konnte, eine Tonne Bier geben. Wer zuletzt am Pfingstmorgen erwachte, ward als Pfingstlümmel, Pfingstschläfer verlacht. Man sang:

Trarira! der Sommer ist da!
Wir wollen hinaus in Garten
Und wollen des Sommers warten.
Wir wollen hinter die Hecken
Und wollen den Sommer wecken.

Digitized by Google

Der Winter hat's verloren,
Der Winter liegt gefangen,
Und wer nicht dazu kommt,
Den schlagen wir mit Stangen.

Oder

Jajaja, der Sommertag ist da,
Er kratzt dem Winter die Augen aus
Und jagt die Bauern zur Stube hinaus.
Stab ein, Stab aus!

Oder

Stecht dem Winter die Augen aus!
So treiben wir den Winter aus,
Durch unsre Stadt zum Thor hinaus.
Sommer 'rein, Winter 'naus!
Stab ein, Stab aus!

In fränkischen Städten trugen geputzte Kinder auf dem Arme einen kleinen offenen Sarg mit einer Puppe, die den Winter oder Tod vorstellte, oder eine Schachtel mit einem Buchenzweige, an dessen Stiel ein Apfel den Kopf bildete, und trugen den Tod ins Wasser. In den einzelnen Gegenden waren diese alten Festbräuche verschieden und mit mancherlei Förmlichkeiten verbunden, auch in allen slavischen Ländern findet man dieses Fest, und in Schweden kämpften sogar zwei gewappnete Reiterschaaren als Sommer und Winter mit einander und turnierten unter Anführung des grün bekleideten Blumengrafen und des Winterhauptmanns. Die Winterleute streuten Asche und Funken, die Sommerleute griffen siegreich mit Birken- und Lindenzweigen an. In Skandinavien waren Maispiele sehr beliebte Volksbelustigungen, an denen Hof und Adel Antheil nahmen. Der blumenbekränzte Maigraf hielt mit großem Gefolge Umzug durch Stadt und Dorf, und Schmauserei mit Tanz beschloß das Fest, bei welchem sich die erwachsene Jugend betheiligte. Man nannte dieses Fest „den Sommer in das Land reiten", und das Maifeuer hieß Gassenfeuer, der Maigraf Gassenbär, die Maigräfin Gassenlamm.

Wie früher der Mairitt des Maigrafen gewissermaßen amtlich ausgeführt wurde, so haben viele Dörfer noch ihre Pfingstreiten und Pfingstbiere. Auf dem Dorfplatze wird ein Tanzplatz hergerichtet, unter Musik auf festlich geschmücktem Wagen und mit bebänderten Pferden die Pfingstmaie eingeholt und auf dem Tanzplatze eingepflanzt.

Digitized by Google

Am zweiten Feiertage nach der Kirche zieht Musik durchs Dorf, die berittene Jugend sammelt sich auf angeputzten Pferden, und hinaus geht es unter Musik zum Rennplatz, wo auf einem Pfahle ein Eichenkranz als mit Tüchern behangener Pfingstbaum aufgestellt ist. Wer ihn erreicht und herabnimmt, ist Pfingstkönig und hat den Vortanz. Maibüsche stehn vor der Hausthüre und im Zimmer, einen Maibusch stellt der junge Bursche dem Mädchen unter das Fenster, mit welcher er tanzen will.

In den Niederlanden führt der Maikönig den Festzug an, auch in England holt man unter Musik und Jubel den Maibaum ins Dorf und umtanzt ihn unter Anführung des Mailords. In allen germanischen Ländern ist die Empfangsfeier des Frühlings, die in den März oder Mai fällt, ein Volksfest, weil die Germanen ihre Freude an der Natur haben. Es besitzt vielleicht kein Volk so viel herrliche Frühlingslieder, als das deutsche.

Die Feier des Frühlings ist uralt; denn für den Landmann und den Verehrer des Thor mußte es die größte Freude sein, aus der Kerkerhaft des einförmigen Winterlebens zu entrinnen und wieder in der frühlingsgrünen Natur zu waudeln. Welches Lustgefühl, wenn die klangreiche Metallstimme des Kuckuks in dem neubelaubten Busche gehört ward! In alten Liedern wird erzählt, wie sich Frühling und Winter um den Kuckuk streiten. Der Frühling lobt ihn, der Winter schilt ihn, die Hirten klagen um ihn, da sie ihn für geraubt oder ersäuft halten, und rufen ihm zu: Der Frühling ist da, brich ab den trägen Schlaf! Heil und Segen bringende Gottheiten ziehen im Frühjahr durchs Land: Nerthus, Isis, Hulda, Berchta, Frigg, Freyr, die vom Volke festlich empfangen wurden. Dies sind die uralten Pfingstfeste. Als Erinnerung an die Festtage der Ostern haben wir noch die Ostereier, Osterfladen, Ostermesser (ein schwertartiges Backwerk), Osterspiele und Ostermärchen, durch welches der Prediger die Gemeinde von der Kanzel herab Scherze machend zum Lachen bringen mußte. Es sollte überall Heiterkeit und Frohsinn herrschen, sogar in der Kirche!

Im Frühjahr und Herbste sieht man die weißen Spinnfäden einer Spinne, die man fliegenden Sommer, Flugsommer, Sommerflug, Grasgewebe, Gottes Schleppkleid, Zwergnetz nennt. Dagegen hat das

Digitized by Google

Frühlingsgewebe den besonderen Namen „Mädchensommer, Mariengarn, Marienfaden", das Herbstgewebe den Namen „Nachsommer, Herbstgarn, Alteweibersommer", und dazu mag es Erzählungen gegeben haben, die vergessen sind. Wir dürfen dies vermuthen, da bei den alten Pfingstfesten Gebräuche vorkommen, die gewiß aus heidnischer Zeit stammen. In manchen Gegenden bedeckt man den Frühlingsknaben ganz mit Laub und Zweigen, führt ihn dann am Seile herum und läßt ihn als Bär tanzen. In Thüringen reitet der in Laub gehüllte grüne oder Lattichmann ins Dorf, wo man ihn mit Jubel empfängt und Bier trinkt.

In der Altmark erinnern viele — bereits absterbende — Volksgebräuche an die uralte Frühlingsfeier. Alle Häuser werden mit Maien ausgeschmückt, Knechte und Hirten tragen den Bauern Maikronen aus Blumen und Birkenzweigen zu, die in der Stube das ganze Jahr hängen bleiben, und am Pfingstmorgen werden Kühe und Pferde zum erstenmal auf die Weide getrieben. Dem zuerst ankommenden Pferde bindet man einen Busch als Thauschlepper an den Schwanz, das letzte erhält ein Tannenreis mit Feldblumen und heißt buntes Pferd. In andern Dörfern gibt man den Pferdejungen Namen und führt den ganz mit Blumen bedeckten bunten Jungen von Hof zu Hof, wobei der Thauschlepper Reime hersagt, oder den blumenverhüllten Jungen, den Kauderneft, führen zwei andere als Hundebrösel. Am Drömling führt man einen verhüllten Jungen mit Blumenkränzen am Halse und einer Blumenkrone auf dem Kopfe als „zubereiteten Mai" vor die Häuser und zugleich die reich bebänderte Maibraut, die einen Blumenstrauß auf dem Kopfe trägt. Sie sagen Reime her und empfangen dafür allerlei Gaben.

Selbst das Viehaustreiben in der Pfingstwoche gehört zu den Festfeierlichkeiten da, wo es noch Gemeindegut giebt, d. h. wo Jeder im Dorfe seine Kühe, Schafe und Gänse durch den Dorfhirten auf die Gemeindeweide treiben läßt. In der Pfingstwoche wird dieser tägliche Auszug der Dorfheerde eröffnet. Der Hirt, mit einer langen Posaune oder einem ähnlichen Blaseinstrumente bewaffnet, welches er mit Bändern und grünen Zweigen geschmückt hat, durchzieht die Dorfgassen, indem er eine eigenthümliche Melodie in langgezogenen Tönen hören läßt. Die Kühe kennen diese holden Klänge und antworten mit fröh-

Digitized by Google

lichem Brüllen. Nun ist kein Haltens mehr im Stalle und Hofe, sie müssen hinaus auf den Dorfplatz als Sammelort. Dort steht Alt und Jung, Bauer und Knecht, Herrin und Magd und betrachten wohlgefällig das Vieh, jedes einzelne Stück abschätzend und charakterisirend, denn gutes schmuckes Vieh ist der Stolz der Bauern. Aber auch die Dorfjugend, mit neuen Peitschen ausgerüstet, hat sich eingefunden und vergnügt sich damit, streitsüchtige Kühe, besonders aber den Gemeindebullen zu necken. Es entsteht eine Art Stiergefecht, der Ochse wird wilder und wilder, und wehe dem Jungen, den er erwischt. Er faßt ihn mit den Hörnern und wirft ihn in die Luft. Indessen kommt es selten dazu, weil er von den flinken barfüßigen Jungen von allen Seiten umschwärmt und gepeitscht wird.

Aber auch in die Kühe ist der Frühlingsübermuth gefahren. Alte Bekannte suchen einander auf, oder machen neue Bekanntschaften, beriechen und belecken sich, fühlen sich beleidigt, werden gestoßen und fordern Genugthuung, und nun beginnt eine Reihe von Zweikämpfen, daß die Jungen viel zu thun haben, die Duellanten auseinander zu bringen. Wieder andere Kühe machen sich unnütz, versuchen die Kraft ihrer Hörner an einer Wand, einem Stackete, einem Baume, bohren und wühlen am Spritzenhause, machen sich an einem stehen gebliebenen Wagen oder Pfluge zu thun, bis die Peitsche der Jungen sie in die Schranken der Gesittung und Ordnung zurückweist. Wieder andere geben ihrer Ungeduld über das Verzögern des Auszugs durch kräftiges Brüllen Ausdruck und müssen gleichfalls von den Wächtern des Anstands durch Peitschenhiebe über angemessenes Benehmen belehrt werden.

Endlich sind alle vierfüßigen Gemeindebewohner versammelt, der Hirt stellt sich an die Spitze des Zuges, bläst einen selbstcomponirten Marsch und unter Jubel setzt sich Heerde, Jungen und Bauern in Bewegung. Die Jungen haben sich aus Weidenrinde Schalmeien und Pfeifen gemacht und unterstützen mit diesen Instrumenten die Hirtenhornklänge eifrigst. Eine Strecke weit folgen die Bauern der Heerde, dann kehren die Frauen zur häuslichen Arbeit zurück, die Männer gehen ins Wirthshaus, und die Jungen durchstreifen den Busch nach Vogelnestern. Jedenfalls ist dieses Viehaustreiben ein Ueberbleibsel uralter Gewohnheiten.

Digitized by Google

Andere Pfingst- und Johannisfeste der Dorfjugend sind das Topf- oder Hahneschlagen, indem ein Mädchen der Festgesellschaft, der die Augen verbunden sind, in den Kreis der Genossinnen gestellt wird und nach einem in der Mitte aufgestellten Topfe schlagen muß. Trifft sie den Topf, so erhält sie ein Geschenk, wählt sich einen Tänzer und hat den Vortanz. Dörfer, die an einem See oder Flusse liegen, halten Fischerstechen ab, oder suchen die Seejungfrau. Die Hauptsache bleibt die Vermummung und der Tanz, den man auf dem Dorfplatze hält.

Reim und Rune, Sang und Sage.

Die Redekunst gehörte zu den Urgewalten auf Erden und war im Besitz der Götter, wie in der Sage von Kvasir erzählt ist. In urgermanischen Zeiten hatte die Dichtkunst eine sehr hohe Bedeutung, sie war eine Gabe Odins, und jeder König hielt am Hofe einen Skalden, der ihm die Sagen aus alter Zeit erzählte, aber auch über Weltgeheimnisse Aufschluß geben konnte. Vor der Schlacht pflegten die Germanen, wie Tacitus erzählt, einen Schildgesang oder Bardit anzustimmen, indem sie mit kräftiger Stimme gegen den vorgehaltenen Schild eine Beschwörungsrune recitirend aussprachen, so daß vor den rauhen, wilden Klängen die Feinde erschraken. Ein alter Dichter sagte: „Wenn ich zur Schlacht die Freunde führen soll, sing' ich laut unter die Schilde; sie aber fahren dahin mit Siegesmacht hoch zum Kampfe, heil aus dem Kampfe". Im Liede lag bezaubernder Klang, überwältigende Macht, weil in ihm die Urgeheimnisse der Runen verborgen anklangen, so daß die Spruchformel mit der Gewalt eines Zaubers wirkte. Dem Dichter durfte nichts unbekannt sein, er sah den Dingen bis in ihr innerstes Wesen hinein und erhielt nun durch dieses Wissen Macht über sie, so daß er mit Hülfe der Runensprüche und Räthselreime zaubern, Glück und Unglück erwecken konnte. Diese Beschwörungs- oder Zauberlieder hießen Galdern, oder Liebeszauber, und noch sind uns übrig geblieben in dieser uralten Form unsere Sprichwörter, Segenssprüche, Witterungsweissagungen

Digitized by Google

Besprechungen der Krankheiten, das Hexeneinmaleins bis herab auf die uns unverständlich gewordenen Kinderlieder. Die Runen bestanden aus Bildern und Zeichen weltbeherrschender Geheimnisse und bewältigten durch die Gewalt der Spruchform, welche in dunkler Sprache das Wesen der Dinge andeutete. Der Gesang der Kinder, wenn sie den Weidenzweig klopfen, den sie schälen wollen, ist eine uralte Beschwörungsformel, wie unsere alten Segenssprüche, denn

Kraut, Stein und Wort,
Hant an Kräften großen Hort.

Beim Blutbesprechen spricht man nach uralter Weise:

Gott Vater fährt zum Acker,
Ackert frei und wacker
Ackert alle Würmer heraus,
Der eine war weiß, der andre schwarz, der dritte roth,
Hier liegen alle Würmer todt.

Des Dichters Kunst hieß eine göttliche, vorherkündende; sein Dichten ein menschenerfreuendes und menschenverherrlichendes Schaffen, weshalb man den Dichter Skalden, d. h. Schöpfer nannte, wie wir unter Dichten auch noch ein ureignes Schaffen nach inneren Anschauungen und Hingebungen verstehen.

Die Romanen oder Wälschen nannten den Dichter Erfinder Trouvadour, die Kelten aber Sänger oder Lerche (Barde) oder Ruhmverkündiger. Gesang brachte Freude und Wonne, weshalb man die Dichtkunst auch die frohe, frohmachende Kunst nannte und Lied und Spiel, Scherz und Lied verband. Lateinisch gab man dem Dichter den Namen Scherzmacher (jocutator), woraus endlich das Wort Jongleur in der Bedeutung von Kunststückmacher entstand. In unserer Sprache gebrauchte man für das Dichterlied das Wort Wonne oder Traum, auch wohl Wonnetraum, weshalb Dichter ihr in tiefes Sinnen und inneres Anschauen versinkendes Lauschen auf Begeisterung ein Träumen nennen, die Harfe den Namen Freudenholz oder Freudenbaum erhielt, der Gesang selbst als Wonne in der Halle bezeichnet wurde. Wir sprechen demgemäß heute noch von Sänger- und Dichterhallen, und unsere Liedertafeln oder Gesangvereine bezeugen noch die urgermanische Freude an Lied und Gesang.

Digitized by Google

Dichtergesang besaß eine bezaubernde Gewalt über alle Wesen, wie wir es noch empfinden, wenn uns ein Gedicht, ein Roman oder Schauspiel hinreißt. Thiere des Waldes liefen herzu, Fische kamen heran, Wasser hörte auf zu laufen, wenn der Dichter sang. Die Heldensage kennt Horant und Volker als gewaltige bezaubernde Sänger:

Die Thiere im Walde ließen ihre Weide stehn,
Die Schlangen, die da sollten im Grase gehn,
Die Fische, die da sollten in den Wogen fließen,
Sie alle ihren Pfad verließen.

Dichter sollten Weltweise sein und forderten sich zu Wettgesängen auf (Sängerkrieg auf der Wartburg), bei denen der Unterliegende das Leben hergeben mußte. Man legte sich Fragen über den Urgrund der Dinge, über Gott und Weltgeheimnisse vor. Singen und Sagen bedeutete soviel als Zaubern, Reimsprüche und Reime wirkten als Zaubermittel, besonders bei Beschwörungen und Besprechungen. Wispern, Flüstern und Murmeln war die Sprache der Zauberer, weil sie unverständlich blieb und das gesprochene Wort doch Allgewalt besaß, wie wir sie noch an Rednern und Schauspielern bewundern. Wir erfreuen, trösten, ermuthigen, ärgern und verführen durch Worte.

Die Runen als zauberkräftige Zeichen hat Odin erfunden, und noch heißt raunen soviel als heimlich Böses, Unheilwirkendes sich zuflüstern. Man malte, ritzte oder schnitt Runen auf Stein (Runstein) oder Holz (Runstäbe). Durch Helrunen (Teufelszwang) nöthigte man Todte, Gewünschtes herauszugeben. Durch Runenzauber vermochte man Todte zu erwecken, Lebende zu tödten, gegen den Tod zu sichern, zu heilen und krank zu machen, Feuer zu löschen, das Meer zu sänftigen, Regen und Hagel herbeizuführen, Berge zu öffnen und zu schließen, Fesseln zu sprengen oder zu festigen, Diebe und verhaßte Menschen zu binden. Runen wirkten mächtig als Hilfszwang in Segenssprüchen und Beschwörungen und wirkten oft das Schicksal der Betroffenen. In Hexenprocessen spielen die Zauberformeln, unsinnige Reimerei, eine verhängnißvolle Rolle. Wir dürfen unter solchen Formeln uns nicht eine erhabene Poesie denken, sondern die Andeutung eines Vorfalls, welchem als Schluß eine Drohung oder Mahnung zugefügt ist.

Von solchen uralten Beschwörungsformeln haben sich einige erhalten, sie lauten: „Grüß dich Gott, du heiliger Sonntag! Ich sehe

Digitized by Google

dich dort herkommend reiten; jetzund stehe ich da mit meinem Kind und bitte, du wolleſt ihm nehmen ſeinen Geiſt und ihm wieder geben Blut und Fleiſch"! In Thüringen betete man: „Phol (Baldur oder Paltar) und Wodan fuhren zu Holze, da ward dem Fohlen Balders ſein Fuß verrenkt. Da beſchwur ihn Sinthgunt und Sunna, ihre Schweſter, es beſchwur ihn Fria und Volla, ihre Schweſter, da beſchwur ihn Wodan, wie er wohl konnte, ſo die Beinrenke, wie die Blutrenke wie die Gliedrenke: Bein zu Beine, Blut zu Blute, Glied zu Gliedern, als ob ſie geleimt ſeien!" „Heimdall der goldgezahnte Wächter der Götter, der auf den Himmelsbergen weilt und weniger Schlaf bedarf als ein Vogel, ſingt als Volkwecker vor Dellings Thüren (in der Frühdämmerung) Kraft den Aſen, Frommen, den Vanen und Gedanken dem Odin; in allen Welten hört man ſeinen Hornlaut, der dereinſt Götter und Helden zum großen Wettkampfe aufruft". Walkyrien oder Waldjungfrauen des Märchens beſaßen auch die Kunſt der Runen, denn ſie ſaßen in einem dunkeln, verlorenen Waldhauſe, webten und ſangen dazu wunderbare Lieder, in denen ſie den Fall der Helden ankündigten. Aus Schwertern und Pfeilen webten ſie das Gewebe der Schlacht und des Sieges und ſangen dazu den Siegeszauber weiſſagend und todverkündend.

Waffen, beſonders Schwerter, mit Runen verſehen, waren zaubermächtig und verliehen Sieg, weshalb Kampfhelden deren Beſitz zu erlangen ſuchten. Aber ſie mußten auch die Räthſelſprache der Skalden verſtehen, wenn ſie ſich an deren Liedern ergötzen wollten. Sie mußten wiſſen, daß der einäugige Odin mit dem achtfüßigen Roß Sleipnir gemeint ſei, wenn der Skalde frug: Wer waren die Zwei, die zur Verſammlung fuhren, und die zuſammen drei Augen, acht Füße und einen Schweif haben? Sie mußten wiſſen, daß Wellen und Brandungen des Meeres gemeint ſind, wenn es heißt: Wer ſind die Mädchen, die Bräute, die, klagend, ihrer viele zuſammengehn nach des Vaters Beſtimmung, bleiche Haare und weiße Hauptbinden haben, Manchem zum Schaden geworden, ſelten freundlich gegen Männervolk ſind, im Winde wachen müſſen, auf Brandungsklippen gehn und die Bucht entlang fahren, hartes Bett haben und wenig in Meeresſtille ſpielen.

Digitized by Google

Auch im Traume erschienen Weissagungen, deren daher in den Heldensagen oft gedacht wird. Selbst die Götter wurden von dunkeln Träumen beunruhigt und befrugen daher die Nornen um Deutung. Unsre Dichter nennen daher das Dichten oft ein Träumen, in welchem ihnen eine höhere Wahrheit, eine schöne Form plötzlich offenbart wird. Die Hugrunen aber enthielten die Götterweisheit, die hernach im Dichter lebendig wurde zu räthselhafter Sinnbildsprache. Daher besaßen die Götter in Bragi ihren Dichtergott, er war Odins Sohn und Gemahl der in steter Frühlingsschöne blühenden Iduna. Er feierte die Thaten der Helden, die ihm daher manchen Weihebecher tranken, damit er ihrer gnädig gedenke.

Bragi war Hofskalde bei den Göttern, als solcher der Begrüßer der Gäste und Gesellschafter bei den Trinkgelagen, denn Odin hatte den berühmten Heldensänger, Bragi den Alten, zu dieser Würde in Asgard erhoben. Aber Odin selbst durchwanderte gern die Welt in Menschengestalt und weilte an dem Hofe der Heldenkönige, die er durch seine Erzählungen von Heldenthaten und alter Vergangenheit in Erstaunen setzte. Er erscheint als der Aufbewahrer und Verbreiter des Heldenliedes, um den kriegerischen Heldengeist lebendig zu erhalten, und nennt sich Gast (Gest), Wanderer, Herbergsuchender, Schicksalskünder (Nornagest). Den christlichen König Olaf Trygvason bezaubert er durch Erzählung alter Kunden so sehr, daß er die ganze Nacht durch erzählen muß und aufregende Erinnerungen aus dem heidnischen Heldenleben erweckt. Die alten Sagen verfehlten ihren gewaltigen Eindruck nicht.

Töki, Nornagest, Starkad, wie Odin sich nennt, war weit umhergereist an den Höfen der Heldenkönige, hatte Heldenschlachten, z. B. die sagenberühmte Bravallaschlacht mitgemacht, mit alten Sagenhelden verkehrt, und das weckte den Heldensinn in den Zuhörern. Gar ins Frankenland war er gezogen zu dem Völsung Sigurd, stritt mit ihm wider Hundings Söhne, kam zu dem Giukungen, erhielt von Sigurd die Goldspange, die von dessen bäumendem Roß Grani absprang, verkehrte mit Hrolf Krake, mit Ragnar Lodbrok, mit Eirek Blutaxt, Harald Schönhaar, war also die lebendige Heldensage, der lebendige Geist der Geschichte. Darum war auch bei ihm die Vala als Seherin, die Gewesenes und Kommendes wußte, während die Nornen nur das

Digitized by Google

zeitlich Geschehene wirkten und dem schicksalslosen ersten Menschenpaare das Schicksal schafften. Doch aus der Vala spricht Odins tief erfassender Geist, der in die Saat der Zeit sieht, was man dann Hellsehen nannte. Vala sieht in alle Zeiten und Schicksale und weissagt als Schicksal für die Goldgier Untergang und Elend der Helden. Dem Sigurd sagt sie: das glutrothe Gold bringt Tod, es ist der Niflunge Hader. Vala, angeregt von Odin, verkündet als Heldensage die Schicksale der Helden. Aus dem Sagalied wird die Geschichte, wie sie Starkad verkündete. Er lebt an Königshöfen, reizt die Fürsten zu Krieg und Heldenthat an, weist ihre Goldgaben zurück, wenn sie feig sind, zieht selbst auf Zweikampf aus und läßt sich, der Gegner harrend, einschneien, erschlägt aber aus Goldgier seinen König Ali meuchlings im Bade, schämt sich im Alter des Sündenlohnes und hängt es sich an den Hals, damit ein Raubgieriger ihn ermorde, den blinden Lebensmüden; und auch dann noch beißt sein abgeschlagenes Haupt vor Kampfwuth in die Erde. In ihm, dem von Odins Geiste Durchwehten, lebt das wilde, ungestüme alte Heldenleben fort und sucht Anhänger zu gewinnen durch befeuernden Gesang. Das ist der Geist der uralten deutschen Heldensage.

Die Germanen benutzten in ihren Gedichten nicht den Gleichklang der Endsilben der einzelnen Zeilen, den wir Reim nennen, weil er die Zeilen an einander bindet, sondern wiederholten in zwei auf einander folgenden Zeilen dreimal denselben Anfangsbuchstaben eines Wortes oder einer Silbe, was man Stabreim nennt. Erst in christlichen Zeiten trat nach und nach an die Stelle des Stabreimes der jetzt übliche volle Silbenreim. Nur in gewissen volksthümlichen Redensarten hat sich der altgermanische Stabreim erhalten, weshalb man Wörter beisammen findet, die nicht zu einander gehören. Man sagt des Stabreims wegen: Kind und Kegel, Mann und Maus, Schiff und Geschirre, Schimpf und Schande, Kopf und Kragen, Geld und Gut, Haus und Hof, Roß und Reiter, durch Dick und Dünn gehn, kurz und klein schlagen, Wind und Wetter, Wehen und Weben, wanken und weichen, Tod und Teufel, Himmel und Hölle, Haus und Heerd, Wehr und Waffe, zerren und ziehen u. s. w.

Endlich ist unsre Dichtersprache noch die altgermanische, denn zur Zeit des Heidenthums erschien in der Natur alles lebendig, selbstthätig

Digitized by Google

und beseelt. Man sprach von der Frau Fichte, Frau Minne, Frau Aventiure. Wahrheit, Gerechtigkeit, Tugend u. s. w. betrachtete man als Personen, die in das Land ein- und auszogen, verjagt und heimgeführt wurden, und die Märe (Kunde) flog wie ein Vogel durch das Land. Damals hatten die Eigennamen noch Sinn und Bedeutung, denn Holda hieß die Holde, Berta die Glänzende, Frau die Herrin, Frouwa und Freyja die Frohe und Schöne, Sif die Freundliche, Folla die Segenfülle Spendende, Wara die alles Gewahrende, Syn die thurmbewachende Abwehr, Hlin die Schutz in Gefahr Verleihende, Hel die Bergende, in die Unterwelt Aufnehmende. Männer nannten sich nach Thieren (Bärenkühn, Bärenstark, Wolf, Roß, Hengst,) oder nach den Waffen (Speerstark, Speergewaltig, Schwertkämpfer), wie sich auch ganze Stämme von der Nationalwaffe den Volksnamen entlehnten, was bereits erwähnt ist.

Im Volksmärchen gehen Bohne und Strohhalm auf Reisen, schließen Sperling und Karngaul Freundschaft, Quellen und Bäume reden, Vögel halten berathende Versammlung, Schwert, Schiff und Schlachtroß verstehen menschliche Rede, weinen, warnen und bringen Kunde. Wodan als alldurchdringende Luft wird zu alldurchziehendem Rauschen, welches als wüthendes Heer dahinfährt, Donar und Baldur fahren im Sturmwinde dahin, Winde bellen als Hunde oder fliegen als Adler dahin, Wolken wandeln als Rinderheerde über den Himmel. Kräuter besaßen wunderbare Kräfte, mit deren Hilfe man zaubern (hexen) konnte, und denen man oft recht liebliche Namen gab. Da das Heilen, besonders der Wunden durch Kräuter, vorzugsweise Sache der Frauen war, so heißen heute noch Hebammen in Frankreich „weise Frauen", und beschäftigen sich auf abgelegenen Dörfern alte Frauen mit Besprechen von Krankheiten, Kräutersaftbereiten u. dgl. Der blauen Wunderblume wird im Märchen oft gedacht, weil sie vergrabene Schätze öffnet und verborgene Höhlen sichtbar macht. Wodan stach einst die Schildjungfrau Brunhild mit dem Schlafdorn, worauf sie sofort in einen Zauberschlaf fiel. Aehnliches geschah mit Dornröschen, als sie sich in die Spindel stach. Daher heißt der Auswuchs am wilden Rosenstock heute noch Schlafapfel oder Schlafkunz. Mit Farnkraut und Beifuß, d. h. Beischlag, konnte man sich unsichtbar machen u. s. w. Alles, was wir heute Aberglauben, Wunderdoktorei, Heilen

Digitized by Google

durch Sympathie, Amulette u. s. w. nennen, ist Ueberbleibsel des heidnischen Glaubens, der sich also Jahrtausende im Volksgemüth erhalten hat.

Allerlei Elfen.

Elfen sind vielartige Wesen, da zu ihnen auch die Zwerge gehören, ebenso die Heimchen oder Kinderseelen, welche Holda um sich versammelt. Elfen machen sich unsichtbar, wenn sie Hut und Mantel ablegen und die Tarnkappe (Nebelkappe, Helkappe, Helkleid) aufsetzen, worin sie Wodan nachahmen. So gutmüthig sonst die Elfen sind, so wandelt sie doch zuweilen Bosheit an, dann werfen sie Pfeile aus der Luft herab, die man Albgeschoß oder Donnerkeil nennt, wirken mächtig in den Winden, namentlich in den vier Hauptwinden, tödten durch ihren Anhauch, machen durch die Zauberkraft ihres Anblicks erstarren, entschlüpfen, wenn man sie fangen will, durch Ast- und Schlüssellöcher oder fliegen als Schmetterlinge davon.

Der untergeordneten Gottheiten gab es viel, die man Elfen nannte und wieder nach den Naturreichen oder besonderen Eigenschaften unterschied. Sie waren an Kenntnissen und Zauberkräften den Menschen überlegen, doch fehlte ihnen die tiefere Einsicht in die Natur der Dinge, weshalb sie den Menschen in der Noth aufsuchten und seinen Beistand erbaten. Alfr (Alb, Elbe, Elfe) bedeutet ein halbgöttliches Wesen, dem man Opfer brachte, indem man zu gewissen Zeiten an einem besonderen Orte Speisen hinlegte. Man unterschied Licht-, Grau- und Schwarzelfen, je nachdem sie im lichtdurchwebten Luftreiche, oder bei Menschen oder unter der Erde wohnten. Elbe oder Elfe bedeutete einen guten weißen Geist als Bewohner des Lichtreiches, Zwerge waren Dunkelelben, Hausgeister Grauelben; doch verwischten sich bald diese Unterschiede. Einen linkischen tölpelhaften Menschen nennt man heute noch Albendrutsch, Ilmendrutsch, Drelpedrutsch, Tölpendrötsch, Tolpatsch, d. h. vom Elb Gedrückten und Getretenen. Aus den Lichtelfen, die im Lichtreiche bei den Göttern wohnten, machte man Engel und himmlische Heerschaaren, aus den Schwarzelfen der Hel dagegen Teufel, und die bleichen Dämmergeister der Holda (Kinderseelen)

Digitized by Google

hießen Heimchen oder Heinchen. Lichtelfen waren bildschön und trugen ein weißes lichtstrahlendes Gewand, Schwarzelfen sahen häßlich aus, waren von einem Höcker verunziert, trugen dunkles abgenutztes Gewand aus grobem Zeuge und hießen daher auch schwarze oder graue Männchen. Bergelfen wohnten in Schluchten und Felsen, sprangen über Steine und Klüfte, erstiegen jähe Felswände, ohne zu ermüden, verschwanden plötzlich in Felsritzen und kamen ebenso unvermuthet wieder zum Vorschein. Sie versinnlichten den schnellen Wechsel der Gesteinschichten und Erzadern, sind daher bis heute noch räthselhafte Wesen, deren Erscheinen und Verschwinden kein Geologe erklären kann. Unsre Vorfahren verliehen diesen Elfen (Zwergen) daher die Tarnkappe, die sie noch tragen.

Lichtelfen stammen aus Alfheim, graue sind Wald- und Wassergeister und schwarze die Zwerge aus Schwarzalfeim. Die Lichtelfen heißen auch Gütgen (gute Geister) die Gütigen, Harmlosen, das kleine schöne Volk, das gute Volk, gute Nachbarn, Holden u. s. w., denn sie und die Zwerge, die man ihnen irrthümlich zurechnete, brachten Glück, weissagten und liebten Tanz, Musik und fröhliche Menschen.

Nach der Edda liegt am südlichen Ende der Welt ein Götterpalast Gimil, der schönste von allen und glänzender als die Sonne, der den Weltuntergang überdauert, und in welchem die guten Menschen das ewige selige Leben genießen. Diesen Lichthimmel Widblain, der dritte über Asgard und Andlangrr, bewohnten die Lichtelfen als reine Lichtwesen, als die verklärte Natur, die zu feinstem Aether entwickelten Stoffe der irdischen Welt. Unsre Dichter sprechen daher von einem dritten Himmel, in welchem die Seligen wohnen, die Germanen machten Fro oder Freyr zum Herrn der Lichtwelt Alfheim, wo die Lichtelfen mit Göttern und Menschen verkehrten.

Vom Lichtreiche wissen die alten Göttersagen wenig zu erzählen, weshalb manche göttliche Wesen zu den Elfen gerechnet oder mit ihnen verwechselt werden. Manche Sagen halten sie für gleichbedeutend mit den Walkyren, da sie wie diese durch die Luft fliegen, und wenn sie müde werden, auf Bäumen (Linden) oder Kräutern ausruhen, welche dadurch eine unförmliche Gestalt erhalten. Wieder andere Sagen verwechseln sie mit Feen und Zwergen, noch andre mit dem Mahr. Lichtelfinnen erscheinen Mittags zwölf Uhr, wenn Freyr

Digitized by Google

hoch am Himmel steht, tragen ein schneeweißes Gewand und wohnen auf Bergen, welche die Sonne lange beſcheint, oder auch in verfallenen Burgen (weiße Frau), in welche die Sage Walhalla oder Paradies verlegt, zuweilen auch im Walde (Fee) oder in Brunnen und Weihern (Brunnenholde). Da man die Lichtelfen oft mit den Feen (Waſſergeiſtern) verwechſelte, ſo meint die Sage, auch die Elfin ſehne ſich gleich dem Zwerge und der verwünſchten Prinzeſſin nach der Erlöſung durch den Menſchen, in welchem ſie allerdings als dem forſchenden und begreifenden Weſen zum Selbſtbewußtſein kommt und von der Qual erlöſt wird, ſich ſelbſt fremd und unverſtändlich zu ſein. Elbinnen erſcheinen in der Geſtalt von Kröten, Schlangen, Drachen und werden erlöſt, wenn man muthig ſcheinbar unmögliche Dinge vollbringt, oder wenn zu gewiſſen Zeiten gewiſſe, kaum zu erwartende Umſtände zuſammen treffen. Weiß der Glückliche, den ſolche Verhältniſſe unterſtützen, dieſelben nicht zu benutzen, ſo dauert es hundert Jahre, ehe ſich wieder die Möglichkeit bietet, und die Elbin wird daher traurig. Indeſſen paſſen ſolche Sagen auf verwünſchte Geiſter, nicht auf Lichtelfen.

Sehr oft werden Feenſagen, z. B. die von der Meluſine, auf Elfen übertragen. Die Sage behauptet, eine Meerfei habe Karl den Gr. bezaubert und beſchützt, der angelſächſiſche König Offa fand im Walde die ſchirmende Elfin Helius, den frommen Gerbert, der als Sylveſter II. Papſt wurde, bezauberte die wunderſchöne Jungfrau Meridiana, daß er der Braut vergaß, bei ihr blieb und von ihr ſo viel Weisheit und Wiſſen von der Zukunft geſchenkt erhielt, daß er Papſt werden konnte. Selbſt als Papſt erhielt er noch ihre Beſuche und erfuhr auch im Voraus das Jahr ſeines Todes.

Elfinnen (Feen) heirathen zuweilen einen Menſchen, der ſie aber dann nicht nach Namen und Heimath fragen darf, denn alsdann verſchwinden ſie ſofort. Das wahre Glück will ja ſtill im Herzen getragen ſein, wird es zum allgemeinen Geſpräch, ſo weckt es Neid oder Stolz und Eigendünkel. In manchen Elfenmärchen klingen uralte Götterſagen wieder, z. B. die von Skadi und Niördh. Einem Grafen von Pyrmont erſchien einſt eine wunderſchöne Frau, die ihn ſo bezauberte, daß er ſie zu heirathen beſchloß. Er mußte aber, als er dies that, mit ihr neun Tage im Waſſer wohnen und konnte nur den

Digitized by Google

zehnten Tag auf dem Lande zubringen. Als er einst aus der Wasserwelt an die Tageswelt emporstieg, gab ihm die Wasserfee eine Kette, welche ihn an sie fesseln sollte. Da ward ihm einst bei einem Turnier die Kette zerhauen, er vergaß die Elfin und wollte eine Königstochter heirathen. Bereits stand er mit derselben vor dem Altare, um sich trauen zu lassen, da erschien die Elfin, umfaßte ihn mit kalten Armen, und er sank todt zu Boden.

Die sinnigen, lieblichen Elfensagen vergegenwärtigen die bunten Licht- und Farbenspiele sowie das Weben und Tönen der sanft bewegten Luft, welche Leben und Gedeihen bringt, wohin sie die milde Wärme des Fro trägt. Lichtstrahlen durchzucken und Lichtwellen durchfluthen den Luftkreis, blitzen silberweiß durch Baumzweige nieder auf die frommen Waldblumen, färben Blüthen und Wolken, zaubern das Grün hervor, beleben die aufglitzernden Quellen und erheitern das menschliche Gemüth, in welchem neue helle Gedanken aufblitzen in gotterfüllter, beseligender Stimmung, und welches nun Muth wie ein Lichtstrom durchrinnt. Das ist die Elfenpoesie, die Deutung der sanft und freundlich wirkenden Luft- und Lichtbebungen, des wunderbaren Pflanzen- und Thierlebens, das sich vom Lichte nährt. Aber die Natur wird erst verstanden und empfunden in ihrer wunderbaren Schönheit vom menschlichen Geiste, der sie leitet, hier fördert, dort hemmt. Durch den Menschen wird die Natur gewissermaßen von schwerer Dienstbarkeit empfindungsloser mechanischer Gesetze befreit und zum Werkzeuge menschlichen Willens, zum Schauplatz höherer, geschichtlicher Thätigkeit. Daher nähern sich Elfen dem Menschen, helfen ihm, wollen in seine Gemeinschaft und Familie eintreten, von ihm durch einen dreifachen Kuß erlöst werden, in welchem der Anhauch des menschlichen Geistes wirkt.

Das sanfte Weben und Wehen der sonnenhellen Luft wiegt den sinnend aufmerksamen Menschen in behagliche Gedanken und süße Träume, nimmt seine Sinne gefangen und schläfert ihn unter wunderbaren Dichtungsbildern ein. Dahin wirkt das leise Singen und Klingen der lichtdurchstrahlten Luft, das heimliche Rauschen in Saatfeldern, Büschen und Bäumen, die verlorenen, halb verwehten Laute rinnender Wiesenbäche, das Wiegen und Neigen der Feldblumen, das eierliche Rauschen der Waldwipfel, — das Alles ist Elfenpoesie, Luft-

Digitized by Google

leben. Elfen bezaubern Dichter und Helden, deren Lebensbahn abseits liegt von der breiten Straße der Alltagsmenschen. Die gehobene Stimmung, welche eine lichtdurchwirkte Landschaft hervorruft, das stumme Weben der Luft über der Sommerlandschaft, die von wunderbarem Lichtschimmer umflossen und durchschienen ist, das ist das Wesen der Elfenpoesie mit ihren Lichtmärchen und Gestaltenwandlungen, die bei jedem Beleuchtungswechsel eintreten. So mannichfach die Farben- und Lichtspiele der bewegten Sommerluft sind, so reich gestalten sich die Elfenmärchen.

Was die Edda von der Menge der in Schönheit strahlenden Elfen erzählt, das trägt die Legende auf die himmlischen Heerschaaren der Engel über, die ja auch schön sind wie ein Elf, sich klein und groß machen können, gern mit Menschen verkehren, an deren Festen, Freuden Theil nehmen und sie durch Gesang und Musik bezaubern. Engel musiciren und singen gleich den Elfen, und die neun Engelchöre der Legende erinnern durch die Zahl neun an Fro, der im Lichtelfenkönig Oberon (Elberich, Alberon) wieder erscheint. Oberon kommt und verschwindet plötzlich mit Hilfe des Tarnhutes wie das Licht der Sonne, und die Sphärenmusik ist eine Nachbildung des Klingens der lichtdurchbebten Luft oder der Elfengesänge.

Elfen halten gleich den Helden Walhalla's Feste und Schmauserei, wie es die Sage vom „Glück zu Edenhall" erzählt, die Uhland so sinnig nachgedichtet hat. In Edenhall gab es einige Zimmer, die nach uralter Weise ausgestattet waren, und wo man ein altes gemaltes Trinkglas „luck of Edenhall" aufbewahrte. Im Garten neben dem Hause befand sich ein Springbrunnen, St. Cutbertswasser genannt; das Glas war ursprünglich Altarkelch. Als nun einst der Küster Wasser schöpfen wollte, überraschte er eine Gesellschaft Feen, die sich auf dem Grasplatze neben dem Brunnen vergnügten, während der Kelch am Rand des Brunnens stand. Er ergriff das Glas und entfernte sich. Die Feen suchten ihm den Kelch zu entreißen, als es ihnen aber nicht gelang, flohen sie mit dem Spruche:

Zerbricht das Glas oder kommt zum Fall,
Aus ist dann das Glück von Edenhall.
If that glass either break or fáll,
Farewell the luck of Edenhall.

Digitized by Google

Hier erscheinen die Elfen als Nornen oder Walkyren, in der Oldenburger Sage als Feen. Als Graf Otto von Oldenburg im Bernefeuer Walde jagte, traf er auf ein schönes Reh, welches er bis zum Osenberge verfolgte, wo es plötzlich verschwand. Erhitzt und durstig von der langen Jagd, rief er: Wer nur einen Trunk Wasser hätte! Siehe, da öffnete sich der Berg, eine schöne Jungfrau, deren Haar über der Achsel getheilt und deren Kopf mit einem Kranze geschmückt war, trat hervor und bot ihm einen Trunk in einem kunstvoll gearbeiteten Horne dar. Der Graf scheute sich zu trinken, da ihm der Wein verdächtig vorkam; doch die Jungfrau sagte: „Trinket nur auf meinen Glauben, denn es wird Euch keinen Schaden geben, sondern zum Besten gereichen! Euer Haus und Land wird gedeihen; verschmäht Ihr den Trunk, so wird keine Einigkeit in Eurem Geschlechte bleiben!" Otto that, als ob er trinke, schüttete aber das Horn hinter sich auf das Pferd aus, welchem die Haare ausfielen, soweit es von dem Weine benetzt war. Dann sprengte er davon, ohne das Horn zurückzugeben, welches noch im Familienschlosse aufbewahrt wird.

Noch mehr entstellt ist das Wesen der Elfen in den Sagen vom Mahr oder Alb, der Nachts sich auf Schlafende legt, sie ängstigt und drückt. Er ist bald groß, bald klein, nimmt Thiergestalt an und schlüpft durch das Schlüssel- oder Astloch ins Zimmer. Verstopft man dieses nach seinem Einschleichen, so ist er entzaubert und wird als schöne Frau sichtbar, die gewöhnlich um Freilassung bittet, da sie noch viele hundert Meilen zu Mann und Kindern eilen müsse, oder die ihren Bewältiger heirathet. Sobald aber jenes Loch geöffnet wird, entschlüpft sie, erscheint aber wöchentlich einmal, um nach ihren Kindern zu sehen, sie zu kleiden, zu kämmen und zu säubern. Oft entflieht sie als Flaumfeder, wohl eine Erinnerung an das Schwanengewand der Walkyren, oder als Schmetterling, Wiesel, Maus, Kornähre, Strohhalm, Pantoffel u. s. w. Denn der Mahr ist die umherschweifende Seele eines Menschen oder einer Elbin, die nur im Sonnenschein wieder Elbengestalt annehmen kann. Sie stammt aus Fro's Sonnen- oder Elfenlande (Engellande) und bittet um Freilassung, weil Frouwa sie zurückruft.

Rastet der Mahr auf Korn und Hopfen, so wird der Same schwarz, und in den Niederlanden nennt man Schmarotzergewächse an

Digitized by Google

Bäumen Mahrsitz. Mahre wohnen auch auf Bergen und tummeln Nachts gern Rosse, wie die Walkyren, die dann Morgens schweißtriefend und mit verfilztem Haare dastehen. Zu gewissen Zeiten steigen weißgekleidete Jungfrauen (Walkyren) aus den Waldbäumen, schleichen in die Pferdeställe, suchen sich Rosse aus, deren Mähnen sie schön flechten, um sie zu wildem, nächtlichem Ritte zu benützen. Auch der Kornengel ist ein Mahr, welcher die Kinder fortschleppt, die ins Getreidefeld gehen, um Kornblumen zu pflücken. Eine Sage behauptet, Gott habe den Mahr am letzten Schöpfungstage geschaffen doch habe ihn der Abend überrascht, ehe er ganz fertig geworden, sei. Daher halten sich Mahre am Sabbath auf einsamen Bergen auf.

Weise und weiße Frauen.

Während die Deutschen ihre alten Götter aus der Erinnerung verloren und ihnen nur im Volksmärchen als Handwerksburschen und Abenteurer ein Plätzchen des Angedenkens übrig ließen, behielten sie den Glauben an die untergeordneten göttlichen Wesen bei, weshalb in Dichtung und Aberglauben viel von Drachen, weisen Frauen, Zwergen, Kobolden u. dgl. die Rede ist. Es mögen hierzu die keltischen Sagen mitgewirkt haben, denn Kelten wohnten lange am Rhein, in Süddeutschland, in den Alpen und gar an den Gestaden der Ostsee und Nordsee. Dadurch trat aber auch manche Verwirrung im deutschen Glauben ein, indem man Zwerge mit Elfen und Hausgeistern verwechselte, Feen, Schwanjungfrauen, weiße und weise Frauen, Zauberinnen und Hexen oft für gleichbedeutend nahm.

Die Schicksalsschwestern und Walkyren werden in der Sage zu weisen Frauen, die im Walde wohnen und guten Rath ertheilen, wobei sich wieder Sagen von der Holda einmischen. Die im Wolkensturme dahinjagenden Walkyren fliegen aber auch gern als Schwäne nach verborgenen Waldweihern, um zu baden, und die Sage nennt sie daher auch Schwanjungfrauen. Die Feen der Kelten wohnten auch an Brunnen und Teichen im Walde, so daß Fee und Schwanjungfrau im Volksglauben verwechselt wurden. Als der Glaube sich

Digitized by Google

vergröberte, ward aus der milden, wohlwollenden Göttin eine alte, zahnlose Hexe, die im tiefen Walde wohnt, oder eine boshafte, tückische Zauberin, und die Fahrt der Walkyren nach Walhalla oder nach Opferstätten verunstaltete man zu Hexenfahrten, bei denen Besenstil und Ofengabel das Schlachtroß vertraten und der Teufel statt des Siegvaters seine tollen, unzüchtigen Feste und Tänze zum Besten gab. Hagen nahm in der Donau drei weisen Meerfrauen die Schwanenhemden, worauf sie ihm weissagen mußten; der Gudrun verkündet ein Schwan die bevorstehende Befreiung, und die goldene Kette, welche geraubte Schwanjungfrauen tragen, bezeichnet den Zauberring des Halses, kraft dessen sie sich in Schwäne verwandeln können und wieder Menschen werden, wenn sie den Ring drehen.

Es lag daher sehr nahe, diese Schwanjungfrauen als Zauberweiber aufzufassen, die sich durch den Besitz von Kräutern, Formeln ihr übermenschliches Wissen und Können verschafften und Uebernatürliches bewirkten. Wie sich die Walkyren von Zeit zu Zeit versammelten zu gemeinsamen Berathungen, so auch die Zauberweiber, die sich dann ihre Beobachtungen, Thaten und Absichten mittheilten, wie es die Hexen im Macbeth thun. Da Berge uralte Opferstätten waren, so fuhren auch die Hexen dorthin oder wählten sich unheimliche, verrufene Orte als Sammelplatz aus.

Bekannt als Hexenberge sind der Brocken im Harz, der Inselberg im Thüringer Walde, der Heuberg im Schwarzwalde, der Staffelstein bei Bamberg, wo der Teufel in Bocksgestalt erschien. Wie die Schwanjungfrauen Helden zum Gemahl nehmen oder ihn beschützen, so treiben Hexen Buhlschaft und waren deshalb verhaßt. Auch hielten sie wie Wodan mit dem wüthenden Heere zu gewisser Zeit großen Umzug durch die Luft, wobei sie allerlei Schaden und Bosheit verübten. Hexen und Feen kommen durch den Kamin in menschliche Wohnungen und entweichen auf demselben unbequemen Wege. Als boshafte Wesen verderben sie das Getreide, machen Vieh krank, verwandeln Milch in Blut, verursachen Unwetter, Sturm und Hagel, wie die Walkyren, erheben sich auch wohl als Gänse in die Luft und verdienen den Namen Unholde. Im Norden nannte man sie Tröll, Trall oder Trold, als Kinder erschreckende Hexen auch Trute oder Drut, vielleicht nach der Walkyre Thrudhr.

Digitized by Google

Es ist dem deutschen Volke eigenthümlich, daß es den Frauen die Gabe der Weissagung, den Blick in die Zukunft beilegt, weshalb weise Frauen im Frieden und Kriege einflußreich wirkten, einige sogar geschichtliche Wichtigkeit erhielten, und römische Geschichtsschreiber ihrer gedachten. Bekanntlich verehrten die Ritter ihre Auserwählte, oft nur Gedachte bis zum Uebermaße und riefen deren Namen an wie einen Schutzgeist, der Sieg verleiht. Man nannte dies den Frauendienst. Bei den Angelsachsen ist die Frau der Mittelklassen jeder Arbeit enthoben, da der Mann viele Geschäfte der Frau übernimmt. Wie die Walkyre sich ihres Helden annimmt und erscheint, wenn er sie anruft, so dachte sich der Ritter seine Dame als Walkyre waltend.

Jede schicksalkündende, klugrathende Frau, die zuweilen halbgöttlichen Standes, wie die Walkyre war, hieß weise oder kluge Frau oder mit dem alten Namen Itis oder Idis, die man sich nicht als Göttin oder Halbgöttin, aber doch als übermenschliches Wesen vorstellte, da sie als zukunftskundig das Schicksal des Menschen zu schaffen vermochte, indem sie durch Zaubersprüche hemmte oder förderte. Man brachte ihr Opfer und scheute sie als gottdurchwehtes Wesen.

Nornen und Walkyren führen die Spindel, ebenso die weisen Frauen, und wenn man die Walkyren als Wunschmädchen auffassen muß, welche Gott Wunsch aussendet, um Heil und Seligkeit zu verleihen, so verleihen die weisen Frauen oder Feen glückbringende Gaben durch ihre Anwünschung, die als Schicksalsspruch wirkt. Gewöhnlich erscheinen diese weisen Frauen im lichten Gewande und heißen daher auch weiße Frau, von denen einige in alten fürstlichen Familien erscheinen, um bevorstehende wichtige Ereignisse, namentlich Todesfälle, anzuzeigen. Wie sich Walkyren mit Helden verheirathen, so nehmen weiße Frauen ihren Schützling heimlich zum Gemahl. Heirathet er eine andere Jungfrau, so muß er sterben. Andere wieder reichen ihrem Auserwählten ein Trinkhorn, wie die Walkyren den Helden in Walhalla den Becher des Willkommens darbrachten.

Ein Schwanenhemd oder ein Goldring oder Goldkette verleihen den Schwanjungfrauen das Vermögen, sich in Schwäne zu verwandeln; wer ihnen diese Mittel wegnimmt, bekommt sie in die Gewalt, bei ihm müssen sie bleiben, bis es ihnen gelingt, das Zaubermittel wieder zu erhalten und zu entfliehen. Sie weilen als Waldfrauen gern am

Digitized by Google

stillen Weiher im Walde gleich den Walkyren, schicksalververkündend gleich Nornen und heißen auch wilde Weiber und sitzen dann weißgekleidet auf Bäumen. Sogar Holda erscheint im Volksglauben spinnend als Waldfrau, der man Opfer brachte. Im Mittelalter ward die Schwanjungfrau zur Minne, zur Wald- oder Meerminne oder Meerfei.

Wie die Götter verzaubert in Bergen als Helden sitzen und der Auferstehung harren, so weilen Göttinnen in Bergen und versunkenen Burgen. Sie erscheinen Mittags als weißgekleidete Frauen, mit einem Schlüsselbunde am Gürtel, bleichen Flachskotten oder Weizen, verschenken davon, worauf das Geschenkte sich in Gold verwandelt, erscheinen am liebsten Hirten, Hirtenmädchen, armen Handwerkern und Kindern, beschenken sie und harren auf Erlösung. Die Legende läßt wunderthätige Marien u. s. w. nur Hirtenkindern erscheinen. Eine Menge von Sagen wiederholen diese Erscheinung von sich kämmenden, am Bache sich waschenden Jungfrauen, die auch wohl einen Strauß von Maiblumen tragen, mitunter auch halb weiß, halb schwarz gekleidet sind. Man erkennt in ihnen die sich kämmende Holda, die spinnende Berchta, die bei ihrem Umzuge Goldgaben verschenken, und von denen Berchta auch als weiße Ahnfrau erscheint, und die Hel. Wenn sie nach Erlösung sich sehnen, so liegt dieser Zug im Heidenthum, welches seine Befreiung aus dem Zauber der Poesie begehrt, um zur wahren Welt- und Gotterkenntniß zu gelangen.

Den bergentrückten Helden stehen die weißen Frauen zur Seite, welche die Wunder und Herrlichkeiten der Götterburg bewahren, daher gewöhnlich auch versunkene Schätze bewachen oder anzeigen, da Walhalla ja die Fülle der Glücksgüter in sich schloß. Die weißen Frauen sind die verlorenen Erinnungen an das dichtungsheitre Heidenthum mit seinem Goldschatz tiefer Gedanken und urewiger Wahrheiten. Nur Kinder und die unbefangenen Gemüther der Hirten und Landarbeiter sind empfänglich für die Phantasiegebilde der wunderbaren Götterwelt, ihnen erscheinen nur die weißen Frauen und verzauberten Helden, und deren Glauben an die Wunderblume der Sage erlöst sie aus der Vergessenheit. Wer eine weiße Frau erlösen will, muß dreimal einen Drachen, Frosch oder eine Schlange oder Kröte küssen, darf Spuck und scheinbare Gefahr nicht scheuen, dann öffnen sich ihm

Digitized by Google

die Zaubergärten der heidnischen Urpoesie, wird ihm die Welt zum Märchen, in dessen Belauschen er selig versinkt. Auch hängt die Erlösung der Verzauberten von andern Bedingungen ab, deren Erfüllung kaum möglich erscheint. Der Schatz, den weiße Frauen anzeigen, hebt und senkt sich, ist nur zu gewissen Zeiten zugänglich wie die verzauberten Helden, er ist das Geheimniß des Muthes und der Entschlossenheit, die ein kühnes Unternehmen wagen. Solche Menschen sind selten, daher findet der Schatz keinen Retter. Der Schatz ist das Räthsel des Lebens, der Kraft und des Glückes; man kann es nicht erklären, muß es aber bewahren. Das Wort Hort bedeutet wie Haus das Hegende, Schützende, und Schatz ist Münze, Geld. Er gleicht feurigen Kohlen, weil man Gold sich als leuchtend dachte, und wird durch die Wünschelruthe (Haselgerte), Springwurzel, die der Grün- oder Schwarzspecht aufsucht, oder die blaue Wunder- oder Schlüsselblume gehoben, also durch Pflanzen, die den Göttern geweiht waren, und in denen göttliche Kraft wirkte. Verfluchtes Geld wird von schwarzen Hähnen, Hunden (Pudeln) oder Böcken bewacht.

Gold bringt Wohlleben und Macht, aber es veranlaßte auch den ersten Mord; denn es erregt Habgier und Neid, die zu Verbrechen führen. Schlangen und Drachen bewachen und bebrüten den Hort. Wer verwegen ist und diesen Thieren auf den Kopf tritt, für den dehnen sie sich zur Brücke aus, welche über Wasser und Hölle zur Goldhöhle führen. Weil die Schlange, in einen Kreis geschlungen, sich um den Hort legt, so giebt man Ringen heute noch Schlangenform. Der Zwerg Nibeling übergab seinen Hort seinen drei Söhnen. Als ihr Berg, Drachenfels, einst zu wanken begann und einzustürzen drohte, brachten sie den Hort in eine Höhle unter dem Drachenstein, wo ein Drache ihn und eine weiße Frau bewachte. Schilbung und Niblung konnten sich, nachdem sie den dritten Bruder betrogen hatten, über die Theilung nicht einigen und riefen den Siegfried als Schiedsrichter an. Dieser behielt ihn für sich und erlöste die Jungfrau.

Versunkene Schätze, versunkene Burgen, Götter und Göttinnen versinnlichen den Untergang der poetischen Weltanschauung der Germanen. Ihr Glaube ist uns unverständlich geworden, wir können den Schatz nicht heben, nur in die Höhe rücken lassen. Wir verstehen die Sprache zukunftskundiger Thiere nicht mehr. Aus einem Weltuntergange

Digitized by Google

durch Ueberschwemmung rettete sich nur ein Kind, das in der Wiege dahin schwamm, geschützt von einer Katze, die beim Schaukeln die Wiege im Gleichgewichte erhielt. Endlich blieb die Wiege im Dold oder Wipfel einer Eiche bei Buchholz hängen, das Wasser verlief sich, das Kind stieg herab nnd hieß Dold (Wipfelgeborener). Daher meint man noch, daß Menschen auf dem Eich- oder Nußbaume geboren werden.

Wassergeister und Nixensagen.

Wie Elfen in der lichtdurchstrahlten Luft oder im lichtgenährten Walde weilen, so leben Wasserelfen im lichtdurchleuchteten Wasser, gewissermaßen in vergröberter, körperlich gewordener Luft, da das Wasser fließt und rauscht, Wellen schlägt, durchsichtig ist, erfrischt und erfreut und dabei riesenstark ist wie die Luft. Berg- und Baumelfen weilen gern an Bäumen und nennen die Wasserelben gleichgeartete Genossen.

Das bewegliche, stets lebendig sich regende Wasser, aus den geheimnißvollen Tiefen der Felsen quellend oder aus grüner Wiesenfläche leise aufbrodelnd, ist ein wunderbares Element. Geschmeidig, schmieg- und biegsam, unruhig, zerstreubar und doch untheilbar, spiegelt es in seinen Tiefen den Himmel in ruhiger Bläue ab, so daß man Walhalla auf den Boden der Brunnen und Weiher versetzen und den Sammelplatz der Kinderseelen hierher verlegen konnte. Es klingt aber auch in wunderbaren Tönen vom leisen Rieseln bis zum vielstimmigen Rauschen, vom sanften Plätschern' bis zum tosenden Wasserfall. Nicht minder vielartig sind seine zierlichen Schwingungen. Bald bebt in kaum sichtbaren Kringeln die Oberfläche des Wassers, bald schaukelt sie sich in sanftem Windhauche, bald erhebt sie sich jauchzend in kühn geschwungenen Wellen, von denen eine über die andere hinwegstürzt, bald wirbelt sie in Stromengen und über Sandbänken wie im wilden Reigen, bald schießt sie in funkelnden Strahlen als Springquell empor oder schleudert sich wie verzweifelt unter Fluchen und Wehgeschrei als Wasserfall über zackige Klippen in die Tiefe, wo schaumbedeckte

Digitized by Google

Wogen durcheinander taumeln, gegen die Kerkerwand der Felsenufer anrennen, bis sich abfließend ihr Zorn legt. In perlenartigen Thautropfen sinkt das allernährende Wasser nieder, erquickt die Fluren als strömender Regenguß, zaubert aus seinen Wetterwolken den farbenschimmernden Regenbogen hervor. Ein wunderbares Element ist das Wasser, weshalb seine Zauber und Wunder versinnlicht wurden durch das Wesen und Treiben der Wasserelfen, die in Strömen und Seen, Weihern und Teichen als Nixen, Minnen oder Feen lebten in wunderbaren Schlössern, auf schönen Wiesen und in blumigen Gärten wandelten, Zauberkräfte besaßen, die Gestalt wandelten, mit den Menschen bald freundlich verkehrten, bald ihm tückisch in verderblichen Strudeln, Mooren und Ueberschwemmungen Schaden zufügten. Dies ist die Fülle der Wasserpoesie unserer germanischen Naturdichtung.

In dem schmeichlerisch weichen Wasser wohnten als belebende Wesen die Nixen (Wasserholde, Wassermann, Meerweib, Meerwunder, Seejungfer), die man an den geschlitzten Ohren und breiten Schwimmfüßen erkannte. Denn im Uebrigen hatten sie Menschengestalt, endeten zuweilen in einem Fischschwanze, oder es war wenigstens der Zipfel der Schürze oder der Saum des Kleides naß. Selten erscheinen sie unbekleidet und nur mit Schilf und Wassergras behangen. Als Wesen eines leicht beweglichen, sich wiegenden, schaukelnden und rauschenden Elementes lieben sie Tanz, Musik und Gesang, mischen sich gern unter tanzende Menschen und singen in wunderbar bezaubernden Tönen in der Tiefe des Wassers oder am Ufer. Nordländer nannten die hochaufrauschende Welle am Meeresstrande apfelgraues Pferd (Nennir), welches den in die Fluth stürzt, der es besteigt. Bei Sturm rennt ein schwarzes, großhufiges Roß über den See, und wenn der kopflose Seemann auf dem Meere gesehen wird, so ertrinkt ein Mensch in der See.

Wassergeister nannte man Nichus (Nixe), deren viele im Mummelsee wohnten, die Meeresungeheuer und langbärtigen Flußgeister Nicker oder Necker, und Wodan hieß als Wasserbeherrscher Nikar. Wasserblumen erhielten den Namen Nixblumen, die Conferve nannte man den Nixbart, eine Muschel Nixohr und Wasserlilien Wassermännlein oder Mummel (Mummelchen, d. h. Muhme oder Minne). Nixen spinnen, da sie den Bach wie einen Faden ausziehen müssen, und er

Digitized by Google

sich aus der Quelle, wie der Faden aus dem Rocken, herauswindet. Ehrte man sie, so brachten sie Fruchtbarkeit, verletzte man ihre Rechte, so erfolgte Dürre oder Unwetter. Wirft man z. B. in den Mummelsee Steine, so trübt sich bald darauf der heiterste Himmel und bricht Unwetter los.

Die Nixen wohnen familienweise zusammen, da ja ein Bächlein dem andern zufließt; die Männer sind roh, grausam, alt und verschrunzelt wie wilde Bergbäche, die tobend dahinbrausen und im Sommer wasserarm werden, die Wasserfrauen erscheinen schön, sanft wie ein sich schlängelnder Wiesenbach und haben von der Grausamkeit ihrer Männer zu leiden. Der Nix tritt auf als kleines, graues, greisenhaftes Männchen mit tückischen Gesichtszügen und Krallenhänden oder als freundlicher Knabe mit hellen Augen. Das Haar ist lang und grün wie Conferven, der Bart graugrün, ebenso die Zähne, wenn sie nicht von Eisen und spitz wie Fischgräten sind. Den Mund können sie nicht bedecken, weshalb man die Zähne sieht, wie ja Klippen und Steinblöcke aus den Bächen hervorragen. Da Bäume, Gebüsch und Schilf am Ufer zu stehen pflegen, viele Flüsse grünes Wasser haben, so trägt der Wassermann ein grünes Kleid und grünen Hut; andre haben einen rothen Rock mit weißem Kragen und sind blond gelockt wie die im Sonnenschein schillernde Fläche eines Weihers, die dann auch das Morgen- und Abendroth wiederstrahlt, wie wenn der Nix eine rothe Kappe trüge. In Klüften hausende oder im trüben Moor wohnende Nixen heißen schwarze Nicker. Manche erscheinen langbärtig oder mehrköpfig.

Wasser bringt Fruchtbarkeit und Regen, aber auch Verheerung, daher ist es ein treuloses, boshaftes, grausames Element. Der Hakemann oder Hakekerl zieht Menschen unter Wasser und saugt ihnen das Blut aus. Wer eine Nixe heirathet, nimmt ein schlimmes Ende, wer in ihre Wohnung eindringt, verliert das Leben. Man darf straflos nicht einmal die Tiefe eines See's messen. Daher opferte man den Brunnen und Quellen, um sie gnädig zu stimmen. Besonders gesanggewaltige Stromgeister wohnen bei Mühlen und in Wasserfällen (Fossegrim = Wasserfall), erhalten Opfer, ertheilen Unterricht im Geigenspiel.

Digitized by Google

Von wunderbarer Schönheit sind die Wassermädchen, die Mittags gern am Ufer auf einem Felsen sitzen, ihr langes Goldhaar kämmen oder sich auf den Zweigen der Uferbäume schaukeln, auf den Blättern der Wasserlilien wiegen und dazu einen bezaubernden Gesang ertönen lassen, der den Hörer unwiderstehlich zu ihnen hinzieht, wobei der Unvorsichtige in den Wellen ertrinkt. Heine in der Lorelei und Goethe in „das Wasser rauscht u. s. w." haben den vollen überwältigenden, verlockenden Zauber des im Sonnenschein spiegelnden, so schmeicherlich schwebenden, in wunderbaren leisen Tönen klingenden Wassers meisterhaft geschildert, welches hinab in seine klare Tiefe lockt, wie wenn dort der selige Frieden des Gemüthes zu finden wäre.

Wasserjungfrauen lieben Tanz und Gesang und mischen sich gern unter Menschen. Der Vater sieht dies ungern, giebt aber kurzen Urlaub. Wird dieser überschritten, so ermordet er die Ungehorsame. Im Mummelsee wohnten zwölf Wasserjungfrauen, die zu Fastnacht und Martini nach Frobach zu Tanze gingen und von den Burschen zur Zeit heimgeleitet wurden, wofür dieselben Stroh als Geschenk erhielten. Sie warfen es weg. Dem Einen blieb ein Halm am Kleide hängen und siehe, er war zu Gold geworden. Einst kamen die Tänzer mit den Nixen zu spät zum See zurück. Da jammerten die Mädchen, denn nun mußten sie sterben. Sie verschwanden klagend im See und ein aufsteigender Blutstrahl bezeugte, daß sie ihr Schicksal richtig vorhergesehen hatten. Das wunderbar melodische Gedicht „Der Mummelsee" stellt diese Scene ergreifend dar. Doch helfen Nixe auch gern in der Noth, bringen neugeborenen Kindern und armen Brautleuten am Hochzeitstage Glück.

Wer sich einer Nixe ergiebt, darf sie nicht wieder verlassen, sonst kostet es ihm das Leben; denn das in den Menschendienst getretene Wasser richtet Schaden an, wenn es nicht mehr zu dem bestimmten Zwecke verwendet wird. Ein Schäfer ergab sich einer Nixe und wohnte lange mit ihr auf dem Wiesengrunde eines Sees. Endlich wurde es ihm langweilig und einsam, er sehnte sich nach der Oberwelt und seinen Verwandten und erbat sich die Erlaubniß, dieselben zu besuchen, indem er feierlich gelobte, recht bald zurückzukehren. Dem Schäfer gefiel es auf der sonnigen Erde besser als auf kühlem Seegrunde, er trat als Hirt in Dienste und gab die Rückkehr dorthin auf. Da ihm

Digitized by Google

die Nixe mit Rache gedroht hatte, mied er die Nähe jedes Wassers und blieb lange in Sicherheit. Als es eines Tages sehr heiß war, überfiel ihn großer Durst. Er sah eine Lache Wasser und dachte: Die kann Dir nichts schaden, bückte sich und begann zu trinken. Sogleich fühlte er einen Druck im Genick, hörte das heisere Kichern der Nixe, die ihn tiefer und tiefer in die Lache drückte, so daß er ertrinken mußte.

Unbescheidene Fragen nach Herkunft und Wohnung sind den Wasserjungfrauen unerträglich und verscheuchen sie, dagegen verleihen sie ihren Lieblingen einen Ring, der sie zur Hilfe herbeizaubert, wenn man ihn am Finger dreht. Manche weißgekleidete Meerfräulein wohnen unter einer Brücke, waschen dort und gehen mit dem Spinnrocken zu den abendlichen Spinnunterhaltungen der Dorfmädchen, wo sie durch schönen Gesang und muntre Erzählungen erheitern. Ihre blendendweiße Wäsche breiten sie auf der Wiese oder auf Uferbäumen aus, um sie zu trocknen. Viele von ihnen können die Zukunft voraussagen und verkünden den Untergang von Ortschaften, welche das Wasser wegspülen wird. Sie sangen z. B.:

Schouven, Schouven soll vergehn,
Das Wasser über den Thoren stehn.

Man giebt in den Niederlanden den Windfahnen die Gestalt einer Meerfei, die halb Mensch, halb Fisch ist, befestigt solch ein Bild auch am Kiel der Schiffe und meint, wenn sich die Meerfei am Bug des Schiffes oder auf den Spitzen der Wellen zeigt, so erfolgt bald Sturm. In Helgoland hielt man schöne Mädchen für die Töchter der Meerfrauen, denen man daher große Verehrung erwies. Denn sie bringen den Kindern gern Blumen und andere Geschenke, spielen mit ihnen und sehen es gern, wenn Mütter sich darüber freuen. Daher heißt es im Wiegenliede:

Heio, popeio die Nunne (Meerfrau)
Bringt meinem Kathrinchen Blumen.

Da Elfen die Kinder aus der heiligen Rosmarinstaude holen, so singt man auch:

Heio popeio die Nünnchen
Bringen dem Kindchen Blümchen,
Und die schöne Rosmarei
Soll mein Kindchen schläfern ein.

Digitized by Google

Wie verzauberte Helden verschenken Wasserelfen silberne Weinkannen, die nie leer werden, so lange man die gestellte Bedingung, nicht neugierig oder unmäßig zu sein, gewissenhaft erfüllt. Im Uebermuthe necken sie auch, locken durch Hilferuf Gutmüthige in Wald und Gebirge oder den Fährmann hinüber und herüber, hetzen Schäfer auf der Wiese herum; aber sie wünschen auch, von Menschen aus ihrem Elemente erlöst zu werden. Daher laden sie gern Menschen zum Besuch, indem sie mit einer Ruthe das Wasser theilen und ihn auf Treppen hinab in ihre prachtvollen Wohnungen führen, in denen sie Schätze und Kostbarkeiten aufhäufen. Ihren Fleischvorrath kaufen sie auf dem Markte der Menschen, und bei Geburten rufen sie Menschen zu Hilfe und bezahlen mit Kehricht des Zimmers, der sich in Goldstaub verwandelt. Das Wasser bedarf zur Nachhilfe der Quelle und des Laufes der Menschen, wenn es sich nicht selbst hemmen und ersticken, aus dem Bache ein Sumpf, aus dem Weiher eine Lache, aus der Quelle ein faules Wasserloch werden soll.

Weil im Wasser der Mensch ertrinkt, das Wasser die Felder überschwemmt, das Haus unterwühlt, so erscheint der männliche Nix als blutgieriges Wesen, als Menschenfresser, der Kinder raubt und verzehrt, Erwachsene in Netzen fängt, in die Tiefe zieht und ihnen das Blut aussaugt. Ertrunkene haben eine rothe Nasenspitze und daher sagt man: der Nix hat ihn angesogen. Doch werfen Nixe und Seefrauen auch mit Keulen nach denen, die sie verzehren möchten, wobei man an das Steingeröll denken darf, was ein angeschwollener Fluß mit sich schleppt. Oft hört man Wassergeister in der Tiefe oder am Ufer des Wassers wehklagen, weil sie dem Menschen unterliegen und vor dem Christenthum weichen müssen.

Ein Ring verleiht die Fähigkeit, in die Wohnung der Nixen hinabzusteigen, wo es sehr prächtig aussieht. Dort werden unter Töpfen die Seelen derjenigen Ertrunkenen gefangen gehalten, aus denen Nixen werden sollen. Wirft man die Töpfe um, so sind die Seelen erlöst, wie viele Sagen erzählen. Das Verlockende der wiegenden, himmelspiegelnden Wasserfläche hat Goethe ganz im Sinne der Märchen in zauberhaftem Klange und Wellenschlage der Verszeilen geschildert.

Digitized by Google

Unsere heidnischen Vorfahren opferten den Wassergeistern ein schwarzes Huhn, Blumen, aber auch Menschen, die man, zum Tode verurtheilt, in Flüsse, Seen oder Moore versenkte. Auch für den Unterricht im Harfen- und Geigenspiele, welchen Wassergeister gaben, mußten Opfer an die Wassergeister gespendet werden.

Daher verbreitete sich der Glaube, daß der Nix alljährlich ein Menschenopfer verlangt, denn alljährlich verunglücken ja Menschen im Wasser. Der Nix ruft dreimal den Namen seines Opfers, und dann zieht es diesen mit unwiderstehlicher Gewalt zum Wasser, um sich zu ertränken. Dies ist eine poetische Auffassung des Selbstmords durch Ertränken. Klascht der Nix in die Hände und lacht, so verlangt er sein Opfer. Der Unglückliche, der sich ins Wasser stürzt, sucht ja dort das Ende seiner Qualen, welcher Art sie auch sein mögen, und das boshafte Wasser, welches rauschend über den Hinabgestürzten zusammenschlägt, klatscht scheinbar mit den Händen. Patscht der Nix auf's Wasser wie ein aufschnellender Fisch, fliegt ein heller Schimmer über dasselbe, ziehen Nixen singend neben der Fähre oder dem Kahne her, so begehren sie ihr Opfer.

Bleibt das Opfer aus, so ruft der Nix unter der Brücke hervor: Die Stunde ist da, aber der Mann noch nicht! Dann sieht man Jemanden nach dem Flusse laufen und sich hinabstürzen. Die Brücke aber erschien unsern Vorfahren als geheiligter wunderbarer Ort, da sie den Flußübergang erlaubte, ohne sich der Macht der Wassergeister auszusetzen. Weil aber die Menschen über die Brücke wandern, so lauern ihnen dort die Geister auf, und Selbstmörder stürzen sich von der Brücke ins Wasser. Sie hat für diese Unglücklichen eine bezaubernde, überwältigende Macht, und daher ruft der Nix unter der Brücke hervor nach seinen Opfern. Die Geistlichen stellten daher auf Brücken Heiligenbilder und Krucifixe auf, um dieser Uebermacht der Verlockung der Wassergeister zu begegnen.

Das Stehlen ungetaufter Kinder und das Unterschieben von Wechselbälgen haben die Wassernixen mit den Zwergen gemein. Da die Wechselbälge einen sehr großen Kopf zu haben pflegen, so nennt man sie Kielkropf oder Metzenkopf, der geistige Beschränktheit anzeigt. Trägt man ihn über eine Brücke, so fragen die Nixen drunten, wo er hin will, und der Täufling kann dann recht schön antworten, weiß

Digitized by Google

ſogar, was man eben mit ihm vorhat. Dann wird er gewöhnlich ins Waſſer geworfen, wo ihn fröhliches, luſtiges Tummeln ſeiner Genoſſen empfängt. Auch geſteht er zuvor wohl den Pflegeeltern: Ich bin ſo alt wie der Böhmerwald. Andere Sagen führen auf Wodan zurück, da man den Balg nach Iggeljaggel bringen will, d. i. nach Walhalla, denn Wodan hieß auch Hakelmann oder Hnikarr (Nicker, Necker d. i. Waſſergeiſt). Der wilde Jäger ruft daher Jacko! Jacko! und es entſtanden Namen wie Heckelmärz, Heckelberg, Heckelfeld, Heckelſtadt, ſo daß Wodan in der Zwergenſprache Iggeljaggel heißt.

Daraus entſtand eine ſpaßige Sage. Eine Bauernfamilie hatte einen Balg, der trotz ſeiner Gefräßigkeit nicht gedieh. Da beſchloß man ihn nach Iggeljaggel zu fahren und dort in der Quelle zu baden, weil dieſe Gedeihen bringe. Man fuhr in einem Boote den Fluß hinab und begegnete einem Boote mit Nixen und dem ausgetauſchten Kinde des Bauern. Da riefen die Nixen: Kahlkopf, wo willſt Du denn hin? Der Balg antwortete: Sie wollen mich nach Iggeljaggel fahren und dort baden laſſen, damit ich gedeihe! Das verdroß die Nixen im Boote, und ſie ſchlugen das Menſchenkind, die Bauern aber den Balg, bis man auf beiden Seiten die Kinder ins Waſſer warf und jede Partei ihren Angehörigen auffiſchte. Der Urdsbrunnen verleiht Jugend und Schönheit, und dorthin wollte man den uralten Balg bringen.

Bisweilen erſcheint der Nixe als ſchwarzer Gaul (Hochwelle der Ueberſchwemmung oder des Eisganges), um ſeinen Reiter ins Waſſer zu führen und dort zu erſäufen, oder als Stier (das uferunterwühlende Hochwaſſer) oder als Seehund (Eisſcholle), der den Fiſcher unwiderſtehlich in den Abgrund führt. Einſt ward ein Fiſcher auf dieſe Weiſe ins Meer hinabgezogen von einem Fremden, der ihn ein Pferd zu beſteigen veranlaßte. Auf dem Meeresboden ſtand ein Haus, durch deſſen offene Thüre ſie eintraten, viel herrliche Gemächer durchſchritten, die voll Seehunde waren, bis ſich der Fiſcher plötzlich in einen Seehund verwandelt ſah. In einem einſamen Zimmer zeigte der Führer dem Fiſcher ein großes Meſſer mit der Frage, ob er es kenne. Ja, ſagte der Fiſcher, mit ihm ſtach ich heute einen Seehund, der mir aber wieder entwiſchte. Dieſer war mein Vater, ſprach der Führer, den mußt Du heilen! Der Fiſcher verband die Wunde mit

Digitized by Google

eigener Hand, und sofort war der Kranke gesund. Der Fischer mußte versprechen, keinen Seehund mehr zu tödten, ward zurückgeführt, durch Anhauchen in einen Menschen verwandelt, zu Pferde heimgebracht und reichlich beschenkt.

Die uralte angelsächsische Heldensage von Beowulf beschäftigt sich vorzugsweise mit dessen haarsträubenden Kämpfen gegen den Wassergeist Grendel, der allnächtlich aus einem Moore (als tödtliche Luft) aufstieg, die Helden der nahen Königshalle umbrachte und ihnen das Blut aussog. Er und seine Mutter Seewölfin (Brimwolf) wohnten auf dem Boden eines Moores in einem Krystallpalast, den bleiches Licht erleuchtete, und versinnlichten das Tückische, Verderbliche des Moores, worin Menschen hilflos versinken oder an der tödtlichen Moorluft hinsiechen.

Charakteristisch sind noch folgende Nixensagen:

Zwei Knaben saßen am Flusse und spielten. Da erschien der Neck und spielte wunderschön die Harfe. Die Knaben hörten zu, dann aber riefen sie im Uebermuth: Was sitzest Du am Ufer und spielst so schön? Du wirst ja doch nicht selig! Da fing der Neck an bitterlich zu weinen, warf die Harfe weg und versank in die Tiefe. Als die Knaben daheim ihrem Vater erzählten, was sie erlebt und gesagt hatten, sagte der Vater: Ihr habt Euch am Neck versündigt; geht zurück, tröstet ihn und verheißt ihm Erlösung. Die Knaben gingen wieder zum Fluß, da saß der Neck traurig und weinte. Gutmüthig riefen ihm die Knaben zu: Weine nicht, Du Neck, unser Vater hat gesagt, auch Du wirst erlöst werden! Da ward der Neck fröhlich, ergriff seine Harfe und spielte bis nach Sonnenuntergange.

Dicht bei Braumske liegt der kleine Darmsee. Hier stand früher ein Kloster, welches aber unterging, weil die Mönche nicht nach Gottes Willen lebten. Kurze Zeit darauf hörten die Bauern in Epa alle Nacht ein Klopfen und Lärmen im See, als ob Jemand auf den Ambos schlüge. Sie untersuchten den Ort und fanden einen Schmied mit einem Hammer in der Hand, der durch Zeichen andeutete, man solle ihm Arbeit bringen. Die Bauern thaten dies und hatten nun die besten Pflugeisen der Umgegend. Einst kam ein Bauer tiefer ins Schilf, da fand er ein Kind, das war rauh am ganzen Leibe. Nimm meinen Sohn nicht weg, rief der Schmied, aber der Bauer nahm das

Digitized by Google

Kind mit nach Hause, und seitdem war der Schmied verschwunden. Der Knabe wuchs heran und wurde der fleißigste Knecht des Bauern. Als er zwanzig Jahr alt war, sagte er: Bauer, ich muß fort, mein Vater hat mich gerufen! — Giebt es denn kein Mittel, daß Du bei mir bleiben kannst? frug der Bauer. — Ich will mal sehen, antwortete das Wasserkind, aber kaufe erst einen neuen Degen; Du darfst aber dem Kaufmann nichts abhandeln, sondern mußt geben, was er verlangt. Wenn ich mit diesem Degen auf das Wasser des Sees schlage und es kommt Blut, so muß ich weg, kommt Milch, so kann ich bleiben. Der Bauer kaufte den Degen, handelte aber vom Preise ab. Als nun das Wasserkind aufs Wasser schlug, kam weder Blut noch Milch. Du hast abgehandelt, sagte der Rauhe ärgerlich, geh' und kauf' einen neuen Degen. Der Bauer that es, handelte aber wieder ab, und so blieb das Wasserschlagen erfolglos. Erst beim dritten Kaufe handelte der Bauer nichts ab. Als nun der Rauhe auf das Wasser schlug, stieg ein breiter Blutstrahl auf, worauf sich der Wassersohn in den See stürzte und nie wieder erschien.

Sagen von versunkenen Glocken.

Zwerge und Elfen können kein Glockengeläute hören; in Teichen, Seen, Mooren, Brunnen u. s. w. liegen versunkene Glocken, die man zu Zeiten hört. So berichtet die Sage. Wohl mag der glockentonartige Unkenruf diese Deutung veranlaßt haben, aber es liegt der Grund solcher Sage tiefer in der urdeutschen Götterlage. Man hört solche Glocken im Opferteiche, im Helleput, Teufelsloch, wo Dörfer, Klöster, Städte versunken sind, so daß nun die Seelen der Ertrunkenen als Nixen erscheinen, wie Strudel und Wirbel als Nixentanzplätze aufgefaßt werden. Auffallend ist es, daß Schweine und Hirsche (Thiere des Sonnengottes) oder Stiere und Rosse (auch Thiere des Fro) solche Glocken aufwühlen, die also in enger Beziehung zu den Göttern stehen müssen. Versinken Glocken in Flüssen, so geschieht es in Strudeln, welche die Einfahrt zur Nixenwohnung bezeichnen. Die Klosterglocke von Münsterkirchen war tief versunken, und man hörte sie zu-

Digitized by Google

weilen läuten. Einst träumte ein Mädchen, unter einem Erlenbusch schlummernd, zwei wilde Männer kämpften miteinander und die Glocke läute dazu. Als es erwachte, sah es zwei Stiere (Elben) grimmig streiten und den Boden zerstampfen. Es trieb dieselben auseinander und bemerkte, daß sie den Henkel einer Glocke angewühlt hatten. Sie band ihren Gürtel an den Henkel, an welchem man dann die Glocke heraufzog.

Die versunkenen Glocken sind ungetauft, stehen auf grüner Wiese auf einem Tisch und kommen, wenn man sie ruft. Sie verlassen den See, um sich am Ufer zu sonnen und erscheinen oft wie Schwanjungfrauen in der Dreizahl. Sie erscheinen, läuten und sprechen an den Umzugstagen der Götter (in den zwölf Nächten, Ostern u. s. w.), wenn diese in ochsenbespanntem Wagen durchs Land zogen. Glocken bergen Schätze, und sie sind die Gefäße, unter denen die Seelen der Ertrunkenen eingesperrt liegen, gleich dem Klöppel in der Glocke. Abgefeiltes Glockenmetall ist heilkräftig wie die Tränke der Nixen. Frei im Thurm hängende Glocken bewegen sich zuweilen von selbst, am Gründonnerstage schweigen sie aus Trauer und eilen nach Rom zum Papst, der sie bewirthet. Bei der Rückkehr lassen sie am Charsamstag für die Kinder Leckerei fallen. Sie sind also begabende, zukunftskundige, die Luft durchziehenden Elfen. Das Kinderlied deutet dieses an:

Dort oben auf jener Glocke
Standen drei Docken (Elben),
Die erste spinnt Seiden,
Die zweite lernt's Geigen,
Die dritte zieht Lädle auf (treibt die Wolken vom Himmel),
Läßt die heilige Sonne rauf.

Die Kirche zu Dambeck stand schon vor der Sündfluth, ihr Thurm aber sank in den See. Am Johannistage kamen seine Glocken aus dem See, um sich in der Mittagssonne zu sonnen, wie die Geister Ertrunkener Mittags aus den Töpfen hervorgehen und miteinander spielen dürfen. Die Glocken sprachen miteinander und forderten sich auf, wieder zu versinken. Die dritte konnte nicht, weil Kinder Tücher zum Trocknen auf sie gelegt hatten. Man wollte sie in die Kirche bringen, doch nur Ochsen brachten sie von der Stelle. Seitdem ruft

Digitized by Google

sie bei jedem Läuten: Dambeck, Dambeck! Wie Nixen und Wechselbalg miteinander sprechen, so auch die Glocken. Als ein Fischer aus dem Blankensee eine Glocke herausziehen wollte und dabei fluchte, sagte die Glocke: Anne Susanne kommt nimmermehr zu Lanne (aufs Land). Im heiligen See sonnten sich zwei unter Mittag. Da frug die eine: Anne Susanne, willst Du mit zu Lande? worauf die andere erwiderte: Nimmermehr! Da versanken beide. Als ein anderes Mal Fischer zwei Glocken heben wollten und sie fast emporgewunden hatten, sagte die eine: Anne Susanne, wir kommen zum Lande! Die Fischer erschracken über diese Glockensprache, ließen das Netz fahren, und nun antwortete die andere: Christine, Christine, wir müssen ewig im Grünen bleiben! Manche Glocken haben einen besonderen Spruch, den sie beim Läuten aussprechen. Die eine ruft: Nach Brunsbüttel! eine andere: Mein Gefährte liegt in der Schleimündung! (wo er bei der Ueberfahrt versank); eine dritte klagt um den vom Meister erschlagenen Gesellen mit den Worten: Schad' um den Jungen! Gestohlene Glocken haben keinen Ton oder zeigen ihr Versteck durch das Läuten an.

Die oft seltsamen Glockensagen beziehen sich stets auf alte Opferstätten und Thaten von Göttern und Elfen, die uns unbekannt geblieben sind, weshalb sich diese Sagen schwer deuten lassen. Doch ist nicht zu zweifeln, daß in ihnen uralte Mythen in anderer Form erscheinen, die schon von den Erzählern nicht mehr verstanden wurden.

Riesen.

Das Riesenland lag im Norden, jenseit des Meeres, und seine Höhlen führten in die Unterwelt, welche der Fluß Giöll oder Ifing von der Götter- und Menschenwelt schied. Am Riesenstrom Wimur traf Thor die Gridh oder Hel. Am Rande der Welt wohnten die Reif- oder Eisriesen (Gletscher) und die kalten Sturmriesen, z. B. Thrym (Herbststurm), Thiassi (Wintersturm), Beli (Frühlingssturm), der goldreiche Aelwaldi (Regenwind), dessen Goldschatz die Wolken sind,

Digitized by Google

von denen jeder seiner Söhne einen Mund voll nimmt, d. h. sie fortbläst und zerstreut. Thiassi's Tochter ist ein wilder Bergstrom, der sich mit dem stillen Meer vermählt, d. h. in ein ruhiges Haff mündet, weshalb sie als Winterriesin Holzschuhe trägt. Nach der Volkssage war die Windsbraut ein Edelfräulein, welches die Jagd übermäßig liebte und zur Strafe verwünscht ward, als Halbriese in Ewigkeit mit dem Sturmwinde dahinzufahren.

Die Riesen sind die Urweltsgötter, verschollene Gottheiten, die einer neuen Weltordnung als fremde, feindliche Wesen weichen mußten. Götter und Helden treten als Riesenvertilger auf, bändigen und zähmen die rohen Elementarmächte, um dem Landbau und der Gesellschaftsordnung der Menschen Sicherheit zu verschaffen. Die vom Riesen geraubten Königstöchter bedeuten Wohlhabenheit und Sicherheit des Lebens. Thrym war der uralte Donnergott, Wastfrudnir als wabernde Luft der alte Luftgott. Als Urgötter sind die Riesen vorweltskundig, zaubermächtig, wahrsagend, übermächtig, aber auch gutmüthig und wegen ihrer Treue sprichwörtlich. Sie konnten Gutes und Böses nicht unterscheiden, da sie nur als rohe Macht wirkten. Von Jötun stammt der schweizerische Name Jätte (Riese), von Thursen das schweizerische Durs, vielleicht auch der Name Etrusker oder Tyrrhener, wie die Jüten an Jötun erinnern, die Wahrsagerin Jettha im Thurm des Jettenbühels bei Heidelberg an Jötun anklingt. Die rohe Naturkraft wird dem Menschen verderblich, erscheint daher grausam und boshaft, wenn man sich ihr widersetzt. Dem Riesen fehlt der klare, menschliche Verstand, der in das Wesen der Dinge eindringt, er lebt daher in dumpfem Hinbrüten und halbtrunkener Sorglosigkeit dahin.

Von den Sturm- und Eisriesen wird in den Göttersagen viel erzählt, weil Thor sie eifrig verfolgte und mit ihnen schwere Kämpfe zu führen hatte. Es gab aber auch Feuerriesen, deren Fürst Surtur im heißen Süden wohnte und beim großen Weltuntergangskampfe mit seinen Riesen, den Surtursöhnen, gegen die Götter zum Kampfe zog, so daß Bifröst, die Himmelsbrücke, unter Feuerflammen zusammenbrach. Thor kämpfte daher oft mit den Feuerriesen der Gewitter und Odin mit der wilden, zerstörenden Naturkraft des Feuerelementes. Der hochgewachsene Feuerkönig Halogi (Hochlohe) wohnte mit seiner

Digitized by Google

Frau Glöd (Gluth) in Haloguland, und seine Kinder verbreiteten das heilige Heerdfeuer als Zeichen fester Ansiedelung. Weil sie den Anbau sicherten, so brachte man ihnen blutige Opfer und nannte sie Heerdflamme und Anbau; andere Feuerriesen wirkten im Gewitter und in der Luft als sengende Gluth verderblich, weshalb sie Thor mit Asenkraft bekämpfte und hinderte, Schaden anzurichten.

Auch Meer und Wasser erschienen als Riesen. Zur Zeit der Leinernte (September) wehen milde Lüfte über das Meer und machen es schiffbar, und dann hieß es Oegir's Braukessel, weil die Schifffahrt die Küstenbewohner ernährt. Das Gold der Schätze, der Vorrath an Fischen, der auf dem Boden des Meeres ruht und in der Salzfluth verborgen liegt, verursachte das Meeresleuchten. Aber im Meere kamen auch viel Menschen um, daher wird Oegir zum Unterweltsgott unter dem Namen Gymir, wogegen seine Tochter Gerda, die im Polarkreise wohnt, das Nordlicht verursacht, wenn sie ihren schönen Arm erhebt. Als grause, verderbensinnende Macht erscheint das Meer in dem boshaften Grendel der Heldensage. Dieser Meergott verheerte die flache Nordseeküste, bis ihn Beowulf besiegte, indem er Deiche und Dämme anlegte. Wie ein Drache wüthet das Meer zur Herbstzeit und haucht betäubendes Gift (Nebel) aus. Beowulf und andere Helden erlegen solche Drachen, welche außerdem noch Schätze (fruchtbares Land und seine Ernten) rauben. Wate, der Held, ist ein Meerriese, als Sohn der Meerminne Wachilt, hat daher eine laut brüllende Stimme oder ein Schlachthorn und ist der watende Odin oder Thor, denn ehe es Brücken gab, mußte man sich durch Ströme und Fuhrten tragen lassen, wie man heute noch in wegearmen Ländern (Ungarn, Kaffernland, Rumänien u. s. w.) nur in Fuhrten den brückenlosen Fluß passiren kann. Thor erfand Brücken, Wate aber Boote; dies ist der Sinn uralter Sagen. In Flüssen findet man aber auch Waschgold, daher besaßen Oegir, Mimir als Hoddmimir große Goldschätze, und das Wasser selbst ist ein Schatz des Lebens und der Fülle. Daher hieß Mimir's Hirn Schatzträufler, sein Horn aber Hortträufler, und man nannte das Wasser auch Meth oder Bier (Ael), welche begeisterten und Weisheit verliehen. Starkadr, Fossegrim u. A. sind Wasserriesen; Widblinde führte seine Walfische als Eberheerde ins Meer, wie Harke etwa Dachse weidete.

Digitized by Google

Betrachten wir uns die Riesen nun etwas genauer nach den Kunden, die Edda und Sagen uns von diesen Urweltsmächten bringen!

Die Riesen lernten wir bereits kennen als die ungebändigten zerstörungssüchtigen Naturkräfte (Gewitter, Felsen, Gletscher, Bergströme, Sturm, Brandung u. s. w.), die gern der Menschen Arbeit vernichteten. Sogar heftige Gemüthsbewegung (Seelenkampf der Sterbenden oder Modgudhr), Zweifel (Imr), Sohn des wortschnellen Räthsellösers Wafthrudnir), Uebermuth u. s. w., kurz alles Uebermächtige und Gewaltthätige werden als Riesen dargestellt, wenn es sich der menschlichen Lebensordnung widersetzt. Sie sind groß und plump, uralt und vieler alten Dinge kundig, daher zaubermächtig, aber auch jähzornig und habgierig. Ungestüm fahren sie daher als Sturmwinde, verheeren die Felder und Wälder als Eis und Schnee, bedecken als angeschwollener Gebirgsbach Wiesen und Felder mit Geröll und Bergschutt, arbeiten als Brandung und Sturmwellen am Meeresufer und bringen Finsterniß. Daher können sie den Sonnenschein nicht vertragen, sondern werden sofort zu Stein. Felsenmassen und das wogende Meer waren ihr Lieblingsaufenthalt, sie wohnen in Felshöhlen, an denen Eiszapfen herabhängen, und führen steinerne Waffen. Wenn einem Riesenmädchen, die Sand und Steine trug, die Schürze zerriß, daß deren Inhalt zu Boden fiel, so entstanden Sandbänke, Dünen und Inseln. Wirr durcheinander liegende Felsblöcke sind die Ueberbleibsel alter Riesenburgen. Fiel ihnen ein Felsklumpen in den Schuh, so warfen sie ihn wie ein Sandkörnchen heraus, die Menschen aber nannten diese Klumpen Riesensteine, an denen man oft noch die Fingerabdrücke der Riesenfaust erkennen konnte. Wo sie im Kampfe Blut vergossen, entstanden stehende Sümpfe und Teiche. Einzelne Felsen nennt man noch heute Riesenkeule, z. B. die Fasoltkeule bei Bonn. Oft fliegen sie als Adler aus und trauen sich als Felsenbewohner große Kunst im Burgbauen zu, doch vereitelt List den Bau, und der Riese sucht ihn dann durch einen Steinwurf zu zerstören. Denn die Ueberkraft des Riesen wirkt zerstörend, wenn es ihr an höherer Leitung fehlt. Das Märchen stellt die Winterriesen daher als Menschenfresser dar. Einige Riesen lebten mit den Göttern in Freundschaft, z. B. das Meer, Skadi und Gerda wurden unter die

Digitized by Google

Asen aufgenommen, und Riesenfrauen warnen und schützen einsprechende Fremdlinge vor dem jäh auflodernden Zorn und der Mordsucht des Mannes. Riesen nahmen beim Kampfe am Weltuntergange Theil, und man brachte ihnen wie den Elfen, Zwergen und Kobolden Opfer.

Man nannte sie Säufer oder Lufttrockner (Thursen), oder Fresser oder Gefräßige (Jötun), in Deutschland die Alten (Hiune, Hüne, Heune) und sagte sprichwörtlich, „der schmaust und ißt mächtiger als ein alter Riese". Die spätere Sage verwandelte die Riesen in Drachen, die gern Jungfrauen raubten und Schätze bewachten, und noch später vertrat der Teufel ihre Stelle, auf welchen man viel Riesensagen übertrug. Er wohnt auf und in Felsen, wirft von dort mit Steinen, baut Kirchen und Brücken und wird um den Preis geprellt durch kluge Menschen, wohnt auch in Sümpfen, hat Hand- und Fußspuren auf Steinen zurückgelassen und predigt von Teufelskanzeln (flache, einzeln stehende Felsen). Als zerstörte Bauten des Teufels kennt man Teufelsmauern; er fährt als Stöpke oder Stepke im Wirbelwind dahin, treibt Nebel und Hagel ins Land, und wo er in die Erde sinkt, entsteht ein Sumpf; doch sagt er auch die Holzweiblein. Steinriesen sind Feinde des Landbaues, und die Roggenmuhme bedeutet ursprünglich die Felsen, die im Getreidefelde hier und da aufragen. Als versteinerte Riesen kennt die Sage die Frau Hitt, König Watzmann, Hans Heiling; als Waldriesen den Witolt oder Widolf. Der Wald schützt durch seine Schlupfwinkel, seine Luft stärkt und sein Boden erzeugt heilkräftige Kräuter. Waldmänner gelten daher für heilkundig, und Wittich wird Held der Sage.

Der Riese ist eine Urweltskraft, schadet sich aber oft durch den unverständigen Gebrauch seiner Uebermacht und unterliegt den klugen Zwergen und den berechnenden Menschen. Mitunter steht er in gutem Einvernehmen mit den Göttern, sie besuchen sich gegenseitig, Riesinnen heirathen Götter, und Göttinnen nehmen einen Riesen zum Gemahl, aber im übermüthigen Vertrauen auf ihre Kraft unternehmen Riesen den Kampf mit Göttern, wollen gar die Asenburg stürmen und erleiden dabei Schaden. Auch werden sie klugen, überlegsamen Helden dienstbar und müssen diesen in ihren Kämpfen helfen.

Die Sage weiß viel von Riesen zu erzählen, und die Sprache hat manche Erinnerung an sie aufbewahrt. Der Name Jötun erhielt

Digitized by Google

sich im Wort Eteninne; aus Jotland ward Jütland, aus Thurs ward Tussel (plumper Riese, Tölpel) und Dursch und Durst (wilder Jäger), aus Hüne das Kriegsvolk der Hunnen und Hunaland (Avaren, Slaven), und heunisch heißt riesenhaft. Wir sagen noch Heidenkerl, Heidenreich, heidnisch u. s. w. im Sinne von riesig, und Hadubrand ward alter Hune genannt. Auch nannte man die Riesen Ent (uralt, ungeheuer), und daher stammt der Bergname Enzelberg, d. i. Inselberg, und cyclopische Mauern nannte man altes Gewirke der Enzen (Riesen), uralte Steinringe Hünenringe. Hildebrand heißt alter Hune, Sigurds deutsche Heimath Hunaland; Hune war ein träger Dämmerer, und die übergroßen Dulten nannte man dumm. Riese bedeutet der Hocherhabene, Uebermüthige, Lubbe oder Lübbe der plumpe, träge, unbeholfene Riese. Denn Riesen standen da gleich Bergen und hohen Bäumen und konnten sich, wenn sie fielen, nicht wieder aufrichten. Dabei waren sie oft vielköpfig und vielarmig, Riesinnen nicht selten sehr schön. Wegen ihrer Unbeholfenheit nannte man sie dumm (stumm, blind). Als untergegangenes und untergehendes Geschlecht besitzen sie die Unschuld und Weisheit uralter Zeiten, werden aber auch sehr zornig uud tückisch, wenn man sie reizt. Dann schleudern sie Felsen, reiben Feuer aus Steinen, drücken Wasser aus Felsen, reißen Bäume mit den Wurzeln aus, flechten Tannen wie Weiden, stampfen auf die Erde, daß sie bis ans Kniee einsinken, werden aber doch von Helden überwältigt, in Ketten gelegt und nur zur Zeit des Kampfes losgelassen, worauf sie dann wie Berserker wüthen. In alten Zeiten schlugen sie mit steinernen Keulen drein, später mit Eisenstangen, schleudern auch ungeheure Steinklumpen, in denen sich ihre Finger abdrücken, springen oder sprengen über Thalspalten und Thäler, werfen, wenn sie nachbarlich wohnen, zum Gebrauch Axt und Brot stundenweit von einem Berge zum andern zu, springen über Dörfer, daß ihnen die Thurmspitze die Fußzehe ritzt und das ausfließende Blut eine kleine Lache bildet. Von einzeln liegenden Felsblöcken behauptet die Sage, daß ein Riese (Teufel) sie aus dem Schuh geworfen habe, wo sie ihn als Sandkörner drückten. Als der große Christoph von Goslar vorbei ging, drückte ihn etwas im Schuh. Er zog ihn aus, schüttelte ihn aus, und es fielen mächtige Steinklumpen zu Boden, die

Digitized by Google

man heute Brockensteine nennt, und von denen noch einer bei Ilefeld zu sehen ist.

Da Smiedr ursprünglich Baumeister heißt, Riesen in Bergen wohnen, so versuchen sie sich gern an großen Wunderbauten, versteinern aber auch, weshalb man seltsam gestaltete Felsen für versteinerte Riesen hält. Im Märchen versinnlicht sie der „starke Hans", in Sagen erscheinen sie als Waldgeist (Salzburg, Gastein, Taunus), der Niemanden in dem Walde Holz hauen läßt, kein Glockengeläute hören kann und daher auswandert, wo man Kirchen baut, und gar als Menschenfresser auftritt. Aechte Riesengestalten der Heldensage sind Aprian, Grimme, Widolt, Sigenot, Welle, Rütze, Langbein.

In Erinnerung an Thor's Kämpfe mit den Steinriesen erzählt die Sage viel ähnliche Geschichten und nennt die Splitter der zur Erde gefallenen Riesenkeule Heinfelsen. Gargantua ist ein ungeheurer Trinker und Fresser. Als einem Riesen ein Thurm auf den Kopf fiel, meinte er, die Vögel bewürfen ihn, und als ihm Mühlsteine auf den Kopf fielen, rief er: Jagt die Hühner weg, die da oben im Sande kratzen und mir Körner in die Augen schmeißen! Auf dem steilen Bergkegel Hünenbrink in Solling wohnte ein Riese, wenn dieser früh aufstand und sich waschen wollte, stellte er einen Fuß auf Hünenbrink, den andern auf das eine Stunde entfernte Eichholz, schöpfte mit der einen Hand aus dem Bache des Thales und ruhte mit dem andern Arme auf drei Bergen. Riesen auf Eberstein und Homburg hatten nur eine gemeinsame Axt und warfen sie sich zum Gebrauch abwechselnd zwei Stunden weit zu. Andere warfen sich Steine oder Messer zu oder kratzten sich am Leibe, um sich gegenseitig ein Zeichen zu geben, da man es stundenweit hörte.

In vielen Gegenden erzählt man, wie ein Riesenfräulein einen pflügenden Bauer mit seinem Gespanne als Spielzeug mitnahm und dann fragt, „was für ein Käfer das sei, den sie wühlend fand" oder „was für Erdwürmer das seien", worauf der Riese antwortete: „Diese Erdwürmer werden uns noch auffressen". Riesinnen tragen oft eine Schürze voll Sand und Erde fort, um einen Weg zu machen. Da bekommt die Schürze ein Loch, nach und nach fällt der Inhalt heraus und es entstehen dann Inseln, Sandbänke, Sandberge und Sandstrecken. So entstand Hven zwischen Seeland und Schonen

Digitized by Google

von einem Riesen Rügens die Berge bei Rambin, Gustow, der Prosnitzer Haken und die Halbinsel Drigge, indem haufenweise Sand aus der zerrissenen Schürze fiel. Es blieb nur noch ein schmaler Raum zwischen Rügen und Pommern, doch konnte ihn der Riese nicht füllen, denn er starb vor Aerger. Eine Riesin wollte einen Damm von Pommern nach Rügen machen, damit sie „ihre Pantöffelchen nicht netze, wenn sie über das Wässerchen gehe". Aber ihre Schürze riß, und ein Haufen herausstürzender Sand bildete den Berg Dubberworth bei Sagard. Das Mädchen hielt die Hand vor das Loch und lief eiligst weiter, da sie sich vor der Strafe durch die Mutter fürchtete. Diese aber schaute gerade über den Wald, sah die Tochter laufen und rief: „Unartiges Kind, was treibst Du! Komm nur nach Hause, da sollst Du die Ruthe haben!" Heftig erschrack das Kind, ließ die Arme sinken, der Sand stürzte heraus und bildete die dürren Hügel bei Lützow. Andere Riesen füllten Ranzen oder Handschuh mit Sand und bildeten durch Verschütten Sandberge. Zwei Riesinnen wollten eine Brücke durch den Sund bauen, trugen Steine ins Meer und waren mit dem Damme schon eine Viertelstunde weit, da donnerte Thor, die Riesinnen erschraken und fielen todt nieder, die Steine aber liegen noch als Felsblöcke umher.

Der Riese Windbläser als Baumeister.

Die deutsche Volkssage macht sich gern mit dem Teufel zu thun, von dem sie viel zu erzählen weiß, und der gewöhnlich von klugen Menschen betrogen wird. Schalkhaft nennen wir ihn daher den dummen Teufel. Entweder hat er sich, wie die Sage erzählt, über den Bau einer Kirche geärgert, die er mit einem Steinblock zerschmettern will, aber zu kurz wirft, oder hat im Zorn neben der Kirche ein Wirthshaus erbaut, oder hat versprochen, binnen einer kurzen Zeit einen Dom oder eine Brücke fertig zu schaffen, wofür ihm die erste Seele versprochen wird, die über die Brücke oder in die Kirche geht. Im letzten Augenblicke pflegt dann ein Hinderniß einzutreten, daß der Bau in der festgesetzten Frist nicht fertig wird,

Digitized by Google

der Tenfel also die Wette verliert, oder man treibt einen Hahn oder andres Thier über die fertige Brücke als Seelenspende, oder verweist den Teufel auf den nachwandelnden Schatten des die Brücke beschreitenden Baumeisters, so daß der Teufel sich mit einer Thierseele oder einem Schatten begnügen muß. Scheinbar beglaubigt werden solche Sagen durch die Wahrzeichen, welche die Steinmetzen irgendwo anbrachten. Was aber die Sage vom Teufel erzählt, das berichteten die uralten Göttersagen von Riesen oder auch von Göttern selbst. Die Urgeschichte vom Teufel als Baumeister ist daher auch in der Edda zu lesen.

Als Menschenheim als Mittelwelt (Mittelgard) mitsammt Walhall fertig war, in welchem sich die im Kampfe gefallenen Helden sammeln sollten, erkannten die Götter, daß sie dieselbe gegen die boshaften Bergriesen und die verheerenden Winterriesen schützen müßten. Diese wohnten nebenan nach Osten und Norden zu im Eis- und Nebellande, weshalb zu erwarten war, daß sie Lust bekommen würden, in das weiden- und getreidereiche Menschenheim einzudringen, um es auszuplündern. Auch waren die Riesen geschworene Feinde der Götter, welche die Welt nach einer bestimmten Ordnung verwalteten und keine Laune der Elemente duldeten, weil dann die Werke der arbeitsamen erfinderischen Menschen verdorben und gar vernichtet wurden, weshalb man sich durch eine Mauer gegen die Riesen sichern wollte.

Während die Götter sorgten und sannen, wie sie den beabsichtigten Bau ausführen könnten, erschien einst ein unbekannter Riese mit der Anerbietung, die verlangte Burg binnen drei Wintern zu bauen, wenn man ihm Sonne, Mond und die freundliche Lichtgöttin Freyja als Lohn gäbe. So gern die Götter eine Burg gehabt hätten, so schien ihnen der Preis doch zu hoch. Denn was sollte aus der Welt werden, wenn Sonne und Mond in die Gewalt der Riesen kämen? Sie beriethen lange hin und her und versuchten, andre Bedingungen zu erhalten, doch vergebens. Der Riese ließ sich nur herbei zu versprechen, daß er den Bau in Einem Winter vollenden werde; fehle nur eine Kleinigkeit bis zum ersten Sommertage, so wolle er des Lohnes verlustig sein; doch müsse ihm erlaubt sein, sein Pferd Swadilfari zum Herbeischleppen der Steinblöcke zu benutzen. Noch zögerten die Götter, auf den Vorschlag einzugehn, da beredete sie der

Digitized by Google

trügerische, verschlagene Loki, denselben anzunehmen, da er jede Gefahr abwenden werde. Die Götter, im Vertrauen auf Loki's Pfiffigkeit und List, nahmen den Vertrag an, und in Gegenwart von Zeugen beschwor man gegenseitig das Versprechen; denn Riesen und Götter trauten einander niemals.

Der Riese Windbläser begann nun seine Arbeit. Sein Roß Eisführer schleppte ungeheure Massen von Baustoff herbei, die Winterdecke von Eis und Schnee wuchs höher und höher, Gletscher thürmten sich hoch auf und flossen immer neu vom Riesenlande her nach der Menschenwelt. Der Bau nahte seinem Ende, denn der Windbläser verwandelte Alles in Eis und Schnee und umgab das Menschenheim mit dem blitzenden, funkelnden Walle von Eisbergen und Schneefeldern. Da ward den Göttern bange, als sie die Winterwelt näher und näher heranrücken sahen. Sie ahnten, daß der Riese sie betrügen wollte, indem er die ganze Menschenheimat an sich brachte, Luft, Land und Wasser verdarb, da er Alles in unfruchtbares, todbringendes Eis verwandelte. Die Welt mußte zu einem ewigen Eisklumpen werden, wenn Sonne und Mond in des Riesen Gewalt kamen. Sie setzten sich auf ihre Richterstühle, um zu berathen, wie man die drohende Gefahr abwenden könnte. Sie erdachten diese und jene Aushilfe, aber fanden sie dann unausführbar, weil sie durch den Vertrag gebunden waren. Mit ihrer Rathlosigkeit wuchs ihr Unmuth, und endlich wandten sie sich an den listigen Loki als den Urheber des verderblichen Vertrages. Sie überschütteten ihn mit den bittersten Vorwürfen und bedrohten ihn mit dem Tode, wenn er nicht ein Mittel aussinne, von dem Vertrage loszukommen und den versprochenen Lohn zu verweigern. Loki, von allen Seiten bedroht und bedrängt, dabei seiner Schuld sich bewußt, versprach endlich, den Baumeister zu überlisten.

Der Riese brauchte nur noch drei Tage, um sein Werk zu vollenden, daher mußte Loki sich beeilen. Alsbald verwandelte sich dieser Gott der Feuerlohe in einen heißen Südwind, welcher die Gestalt einer Stute annahm, und lief wiehernd dem steinschleppenden Nordwinde, dem Hengste Swadilfari, entgegen, neckte sich mit ihm, liebkoste ihn und lockte ihn hinein in die Berge, wo sich die beiden Rosse einige Tage lustig und spielend umhertrieben. Der Riese, seines Gehilfen beraubt, fluchte und tobte, lockte und pfiff nach dem Hengste,

Digitized by Google

weil dies aber nichts half, so mußte er sich dazu bequemen, in das Gebirge zu gehn, um das Roß dort aufzusuchen und zu fangen. Erst nach einigen Tagen gelang es ihm, des Hengstes habhaft zu werden, doch der Bau ward bis zum ersten Sommertage nicht fertig, die Wette also verloren. Windbläser gerieth in heftigen Zorn, nannte die Götter Betrüger und verlangte den ausbedungenen Lohn. Die Götter dagegen beriefen sich auf den Vertrag, und da der Riese nicht aufhörte zu toben und zu drohen, so riefen sie den Gewittergott Donar herbei, welcher mit dem zermalmenden Blitzstrahl der Wetterwolke den Riesen zurückjagte in sein heimisches Eisland, worauf sein ganzer Wunderbau zusammensank und schwand. Denn unter der Kraft der Sommersonne schmolzen die Gletscher, und die warme Sommerluft rief auch auf den Berghängen und auf Bergrücken Gras und Kräuter hervor. Loki aber gebar das achtbeinige Windroß Sleipnir, welches Wodan fortan ritt, wenn er mit Sturmeseile durch die Wolken, über Meer und Land jagen wollte. Sein achtbeiniger Läufer besaß, als Sohn des Süd- und Nordwindes, doppelte Schnelligkeit und eignete sich daher ganz besonders zum Schlachtroß des allgewaltigen Heervaters.

Diese Ursage hat den Germanen gefallen, denn sie wiederholt sich in verschiedenen Umwandlungen. Die erste Nachbildung ist die Sage vom norwegischen König Olaf, der zum Christenthum übertrat und eifriger Kirchenbauer war. Einst schloß Olaf mit einem Troll (Riesen) einen Vertrag, daß dieser ihm eine Kirche baue, welche so groß sei, daß sieben Prediger zugleich in ihr Messe lesen könnten, ohne sich gegenseitig zu stören. Als Lohn versprach er Sonne, Mond und sich selbst, wenn er vor Vollendung des Baues den Namen des Baumeisters nicht errathen könne. Olaf hatte dieses Versprechen im heiligen Eifer gegeben, ohne das Gefährliche desselben zu beachten. Als nun der Bau zu Ende ging und der König den Namen des Baumeisters nirgends erfahren konnte, so wurde ihm angst, und sorglich irrte er durch Wald und Gebirge, indem er hoffte, irgend ein Zufall werde eintreten, um ihn aus übler Lage zu retten. Er ritt auf und ab die Berge, die Kreuz und Quer, doch nirgends fand er Rath.

Schon hielt er sich für verloren, denn er hatte nur noch zwei Tage Frist. Als er nun einst tiefbekümmert durch einen dunkeln

Digitized by Google

Wald ritt, hörte er in einem Felsen, wo ein Riese wohnte, Kinder weinen. Er lauschte. Da rief die Riesenfrau den Kindern beschwichtigend zu: „Ziß, ziß! morgen kommt der Vater Bläser (Wind und Wetter) und bringt euch als Spielzeug Sonne, Mond und König Olaf mit!“

Olaf hatte nun des Riesen Namen erfahren. Sofort wandte er sein Roß und ritt, so schnell es laufen konnte, zur Kirche. Er kam an, als der Riese hohnlachend die Thurmspitze als letztes Stück des Baues fertig hatte und siegesgewiß vom Bau niederschaute auf Olaf, der ihn besichtigte. Da rief Olaf: Bläser, Du hast ja die Spitze schief gesetzt! Sobald der Riese beim Namen genannt war, verlor er seine Macht, stürzte als Steinklumpen von der Mauer, und zerbrach unten in viele Stücken. Ein Bäuerlein, welches den Fall des Riesen gesehen hatte, dachte bei sich: Wenn der Mensch die Natur der Steine erkannt hat, kann er sie zersprengen, zerkleinern und aus ihnen machen, was er will. Gelobt sei der kluge Olaf, der uns das gezeigt hat.

Wie gesagt, wiederholen sich solche Sagen in verschiedener Form, da der Teufel (Troll) oder Zwerg (Schrat) große und schnelle Bauten auszuführen übernimmt, wenn man ihm eine Seele verspricht. Gewöhnlich soll ein solcher Bau in einer Nacht bis zum ersten Hahnschrei fertig sein, denn der Hahn ist ein Vogel Walhalla's und des Todtenreiches der Hel, wo er die Helden zum letzten großen Weltkampfe aufruft. Als dunkle Erinnerung an diese Sagen, welche berichten, daß Riesen und Ungeheuer gegen Götter und Helden heranziehen, ist der Hahn in die Sagen von Teufelsbauten gekommen. Man sieht ihn daher als Wahrzeichen an der Donaubrücke zu Regensburg, an der Mainbrücke zu Frankfurt, am Dome zu Achen und anderwärts, und in den Vertiefungen von granitnen Teufelssteinen, welche der betrogene Teufel nach Kirchen warf, will man sogar noch die Abdrücke der Finger der Teufelsfaust erkennen, z. B. am Teufelsstein zu Sennewitz bei Halle, den der Teufel vom Petersberge herabschleuderte, aber das Ziel verfehlte.

Digitized by Google

Zwerge und Zwergsagen.

Baum- und Wasserelfen lieben Licht und fühlen sich am wohlsten im Scheine der Mittagssonne als Lichtelfen; Kobolde begnügen sich mit dem Halbdunkel der Küche und dem schwankenden Heerdfeuer, denn sie sind Grauelfen; Zwerge dagegen als Schwarzelfen bergen sich im Dunkel der Erdtiefe und wagen sich nur des Nachts an die Erdoberfläche. Unverdrossen liegen sie der Arbeit ob, helfen Göttern und Menschen, haben ihren König und leben traulich in Familien zusammen. Sie sind den Elfen (Feen) und kleinen Hausgeistern (Wichtelmännchen) befreundet, werden oft mit ihnen verwechselt und heißen bei den Menschen wegen ihrer freundlichen Hilfe Holdchen. Zwergkönige der Heldensage sind als Zauberer und Diebe berühmt, z. B. Goldemar, Elberich, Oberon, Albegast, der mit Kaiser Karl in Ingelheim aufs Stehlen ausgeht, Alwis, Maugis, Bibung, Gibich, Heiling, Laurin, Sinnel am Magnetberge u. a. Odin verwandelte sich mitunter in einen Zwerg, Elberich war Luftkönig, Elbegast und Nibelung Wasserkönige, Eckenroth, Goldemar und Schilbung Feuerkönige.

Eine alte Sage erzählt, daß die Zwerge vor den Menschen die Erde bewohnten und urbar machten. Sie leiteten Wasseradern auf die wüsten Felder, erwärmten den Boden durch ihr unterirdisches Feuer und machten den Boden fruchtbar. Später mußten sie den Menschen weichen, die nach ihnen geschaffen wurden, und werden am jüngsten Tage die Erde wieder in Besitz nehmen. Auch die Edda erzählt, „die Zwerge waren zuerst erschaffen und empfingen Leben in Ymir's Fleisch, wo sie Maden waren. Auf der Götter Geheiß wurden sie mit menschlichem Verstand und menschlicher Körpergestalt ausgestattet und bewohnen die Erde und Felsen, d. i. Ymir's Fleisch und Knochen. Nach dem Blute Ymir's wurden sie roth und nach den Knochen schwarz, und so sahen die Zwerge roth oder schwarz aus. Auf dem Harzberge der Bode zogen die Hünen nach den Zwergen auf die Jagd, wie auch das Heldenbuch berichtet, nach Quedlinburger Sage lebten die Zwerge früher als die Riesen und wurden von diesen vertrieben.

Demnach sind die Zwerge Urbesitzer der Erde, die Menschen aber spätere Eindringlinge, die von den Zwergen geärgert und geneckt

Digitized by Google

werden, denn sie standen unter dem Schutze Donar's, ihres Herrn, der ihnen die Wärme des blitzenden Gewitters und Regengüsse sandte. Ihn aber verdrängten die Christen, deren Gegenwart das Glockengeläute anzeigte, daher haßten die Zwerge den Glockenklang und wanderten aus oder warfen mit Steinen nach dem Glockenthurme. Daher erzählt die Sage, daß Thor als Teufel ungetaufte Glocken stiehlt und tief in die Erde senkt, wo man sie in den tiefen Löchern voll trüben Wassers, in den Teufelslöchern oder Helleputs sieht. Später wurden Zwerge zu Christen und bauten sich goldene Kirchen. Doch gehört den Zwergen noch das Gewild der Berge, das in ihre Höhlen flüchtet, besonders die Gemsen, wogegen goldgehörnte schneeweiße oder schwarze Kühe ihre Hausthiere sind. Sie reiten auf Schweinen, goldenen Schafen, Geißböcken, Alpenraben u. s. w. schnell weite Strecken. In Tirol ziehn Alberer und Almlöterlein im Spätherbst in die verlassenen Sennerhütten mit ihren Heerden, weiden und melken sie und machen kostbare Käse bis zum Martinsabend. Dann beginnen sie den Umzug, das Martinsgestämpf, indem sie in langen Reihen, mit dem Geräth auf den Schultern, die Heerden wieder in die Berghöhle treiben.

Zwerge werden einen Fuß, ein Stuhlbein, ein Kind groß, oder bleiben daumesklein je nach ihrer Heimath. Sie haben ein schwarzes Gesicht und einen Dreimaster in der Schweiz, in Schwaben sind sie weiß, tragen gelbe Hosen, rothe Strümpfe und rothes Mäntelchen, in Belgien sind sie ganz roth, in Pommern blauhosig und rothjackig, und ihrer neun können in einem Backofen dreschen. Gewöhnlich sind sie alt, da sie an tausend Jahr aushalten, haben eisgraues Haar und bis zum Knie reichenden Bart, verrunzeltes Gesicht und sternglänzende Augen. Doch giebt es auch häßliche mit einem Höcker auf dem Rücken. Die gänse- oder entenfüßigen Zwerge veranlassen sogar das Echo, welches deshalb Zwergenrede oder Zwergenantwort hieß, denn ihr Ruf schallt weit in die Berge, und wenn ein Mensch gegen die Berge redet, so geben ihm die Zwerge seine Wort als Gegenrede (Antwort) zurück, wie das Echo auch die Schwertstreiche der Helden nachsingt. Sie trippeln leise wie Vögel auf Gänsefüßen dahin oder trappeln laut auf Geißfüßen, suchen aber mit langem Mantel die Füße zu bedecken. Streut man Asche, so kann man früh ihre Fußtapfen sehen. Dabei

Digitized by Google

kleiden sie sich wie Bergleute, tragen hinten ein Leder, führen Laterne, Schlägel und Hammer, einen Silbergürtel als Leibgurt und eine weiße Kappe mit Silberglöckchen, die ihnen als Tarn- oder Nebelkappe dient. Durch dieselbe werden sie unsichtbar und können lose Streiche ausführen, wenn sie z. B. Hochzeitsgästen die Speisen von der Schüssel und vom Teller wegnehmen. Einst führten sie einen tölpischen Schäferknecht mit der Tarnkappe auch zur Hochzeit eines reichen Bauern. Der Schäfer langte wacker zu und füllte seinen Ranzen mit Braten, Kuchen und Wein. Da nahmen ihm die Zwerge die Kappe, so daß er nun als der Dieb vor Aller Augen stand, seines Raubes entledigt und tüchtig durchgeprügelt wurde.

Die Nebelkappe machte übrigens nicht nur unsichtbar, sondern auch so stark wie zwölf Mann, wie in den Nibelungen erzählt wird.

Zwerge wohnten unter der Erde in Höhlen, Schluchten, Hügeln, oder Bergen und schmückten die Zimmer mit kostbaren Edelsteinen, schimmerndem Golde und funkelndem Silber; und diese Steine wie blanke Krystalle erleuchteten mit wunderbaren bunten Lichtern die Zimmer. Zu ihnen führte eine Moosthür, dann folgte eine Holzthür, und endlich eine schimmernde Metallthür, und eine Treppe leitete in die krystallhellen Zimmer. Der unscheinbare Eingang zur Wohnung bestand aus einem Loch unter einem Apfelbaume, einer Rüster oder Erle. Doch legten sie ihre Zimmer zuweilen unter dem Viehstalle an, wobei sie nicht selten mancherlei Unbequemlichkeiten erduldeten und den Bauer zur Verlegung des Stalles zwangen. In Niederdeutschland wohnten sie unter den kleinen Grabhügeln der Haide, die sie mit Urnen anfüllen, und rauchten dort gemüthlich ihr Pfeifchen.

Die Zwerge versinnlichen in ihrem Wesen und Walten die still und verborgen wirkenden, unermüdlich geschäftigen Lebenskräfte der Erdrinde, das Leben und Wachsen der Gesteine und Erze, das Werden der Quellen und den Lebenstrieb der Pflanzenwurzeln. Sie sind kunstfertige Schmiede, die Sinnreiches, Zaubermächtiges ersinnen und herzustellen vermochten. Aus Stein baute man Burgen mit ihren Mauern, Erkern und Hallen, aus Erz verfertigte man kostbaren Schmuck, der das Menschenherz bethört und zum Bösen verleitet, aber auch schirmende Panzer wie Helme und heldenvernichtende Schwerter. Doch auch Pflugschaar und Egge, Hammer und Zange,

Digitized by Google

Messer und Säge verdankt der fleißige Landmann den Zwergen. Diese Werkzeuge ermöglichen menschliches Leben, menschliche Kultur, sie gewähren die Mittel zum Heldenleben und zur friedlichen Feldarbeit. Der Zwerg war den Menschen daher unentbehrlich, er muß in des Menschen Nähe sein, da dieser ihn täglich und stündlich anrufen muß. Ohne Erze ist ein geschichtliches Leben der Völker undenkbar, daher sind die Zwerge vor dem Menschen und für ihn geschaffen, sind die Fortführer der göttlichen Schöpfung, daher Wodan's und Donar's Diener. Man nannte die Zwerge auch Hausschmiedelein, Erdschmiede, Hüggeler, wie ja heute noch der Schmied eine wichtige Person im Dorfe ist, in Amerika die Gründung mancher Stadt mit dem Bau einer Schmiede am Kreuzwege anfing.

Teufel als Stellvertreter der Schmiede verfertigten kunstvolle Gitter für Kirchen, an denen etwas fehlt, was kein Mensch ersetzen kann, machten das große Metallbecken vor dem Rathhause am Markte zu Goslar, welches man schlägt, um eine Feuersbrunst anzuzeigen. Den Göttern schufen Zwerge Waffen, Blitzkeil und Kleinodien, Elberich dem Otnit den undurchdringlichen Panzer, Alfrik das sagenberühmte Schwert Eckesahs und den Nagelrink, dem Staufenberger einen Glücksring und einen Gürtel, der die Stärke von zwanzig Männern verleiht u. s. w. Zwerge (Wirker) machten für Wodan den Draupnir, für Fro den Goldeber, für Thor den Hammer. Dagegen verfertigte Loki den Speer Gungnir (Siegbringer), den Wodan führte, für Fro das Wolkenschiff Skidbladnir, das über Land und Meer fuhr und wie ein Tuch konnte zusammengelegt werden, und für Sif das Goldhaar. Denn weil die Zwerge als die Urgeschaffenen die Kräfte der Elemente und Wesen kennen, so vermögen sie Zauberwerke zu erschaffen, in denen sich die Wunderkräfte der Wesen vereinigen. Sie spüren Erzgänge auf und gehen ihnen bis in die Tiefen der Erde nach, schweifen daher in Gruben und Schachten umher als Bergmönche, entdecken die Steinkohle, helfen oder hemmen beim Bergbau und heißen am Brocken Nahrungsgeister, weil ihr Erscheinen das Vorhandensein von Erzadern anzeigt. Sie leben aber auch wie die Menschen familienweise beisammen, rufen bei Krankheiten den Menschen zu Hilfe, stehen bei ihm gern Gevatter, erscheinen bei Kindtaufen und Hochzeiten mit reichen Geschenken, kommen ungeladen und unsicht-

Digitized by Google

bar zu Festschmausereien, laden aber auch zu ihren Festen und Hochzeiten die Menschen ein, leihen vom Menschen besonders Brod und verleihen an Menschen, verlassen aber auch eine Gegend, wenn die Menschen schlecht und undankbar sind.

Das hilfreiche, menschenfreundliche Wesen der Zwerge offenbart sich in den zahlreichen Zwergensagen. Eine Bäuerin sah auf ihrer Wiese eine trächtige Kröte und sagte im Scherz: Wenn Du niederkommst, will ich Gevatter stehen. Nach einigen Tagen erschien Nachts ein Bergmännlein und forderte sie auf, ihr Versprechen zu halten. Die Frau war bereit, ließ sich die Augen verbinden und fortführen. Plötzlich war sie in einer goldenen Kirche, die voll Zwerge stand, die Bäuerin lobten und ihr nach der Taufe Korn- und Haferstroh mitgaben, welches sich in Gold umwandelte.

Ein Knecht wollte gern eine Magd heirathen, aber es fehlte Beiden dazu an Geld. Da sahen sie einst, als sie Mittags von der Arbeit ruhten, eine dicke Kröte daherkriechen. Der Knecht wollte sie mit der Heugabel erstechen, aber die Magd hielt ihn davon ab. Am andern Tage sagte ihnen der Bauer, eine feine Stimme habe sie zur Kindtaufe eingeladen. Am Berg lud eine Stimme den Knecht wiederum ein, er folgte mit seiner Braut der Einladung, und ein graues Männlein führte sie in den Berg, in welchem Alles von Gold und Silber war. Während der Taufe blickte der Knecht an die Decke und sah, wie dort ein Mühlstein an einem Seidenfaden gerade über ihm hing. Er wollte ausweichen, konnte aber nicht von der Stelle. Da sagte dem Geängstigten der kleine Mann: Nun wirst Du begreifen, in welcher Angst sich die Kröte befand, als Du die Heugabel über sie erhobst. Der Mühlstein fiel nicht herab. Nach der Taufe hielt man einen leckeren Festschmaus und gab beim Scheiden dem Brautpaar Hobelspäne mit, die sich in deren Wohnung in Gold verwandelten.

Einst hielten Zwerge im Zimmer des Grafen von Eulenburg großes Hochzeitsfest und luden ihn zur Theilnahme ein; doch dürfe Niemand vom Gesinde zusehen. Der Graf nahm das Anerbieten an, freute sich der kleinen Menschen und Herrlichkeiten und tanzte mit der Braut. Lange ging es lustig her; es ward tüchtig gezecht, Musik erheiterte; da ward es plötzlich still, die Zwerge flohen, denn die alte Gräfin hatte durch ein Loch der Saaldecke zugesehen. Der Festgeber

Digitized by Google

der Zwerge dankte dem Grafen für Gastfreundschaft, wünschte aber zur Strafe, daß das Geschlecht der Eulenburg nie mehr als sieben zähle. Goethe hat diese Scene recht anschaulisch geschildert. Ein Graf von Hoia räumte den Zwergen zu einer Hochzeit Küche und Saal ein und erhielt zum Dank dafür ein Schwert, einen Salamanderlaken und einen Goldring, lauter kunstreiche Goldschmiedearbeiten. Einer Frau, die wider Verbot einer Zwergenhochzeit zusah, blies ein Zwerg zur Strafe das Augenlicht aus.

Wenn arme Leute Kindtaufe oder Hochzeit feiern, und es fehlt ihnen an Geschirr, so klopfen sie an den Zwergberg und bitten, das Erforderliche zu leihen, und am andern Morgen vor Sonnenaufgang ist es da. Zum Dank erhalten sie dann die Ueberbleibsel des Mahles. Dagegen leihen sie gern große Braukessel, mit denen sie ihre Schätze messen. Sie schenken dafür einen Krug Wein oder Bier, der sich nie leert, da ja die Natur unerschöpflich an Gaben ist. Einst hörte ein Bauer feine Stimmen, die da riefen: Back mir einen Fladen; mir auch, mir auch, mir auch! Im Uebermuthe sprach der Bauer: Mir auch! Siehe, da lag vor seinem Pflug ein Laib kostbaren Brodes, der nie alle wurde, wie die fleißig bearbeitete Erde alle Jahre Ernten giebt. Oft werden fleißige Feldarbeiter von Zwergen gespeist, da die Arbeit ernährt, oder es wird Armen mit Geld ausgeholfen, wenn sie brav und fleißig sind.

Fröhlich verrichten die unermüdlich thätigen Zwerge für den Menschen jede Arbeit, freuen sich und lachen, wenn er am Morgen staunend die fertige Arbeit ansieht und den Segen der späten Nachtarbeit würdigt. Eine arme Frau suchte im Walde Tannenzapfen, um für deren Erlös Brod zu kaufen. Ein Zwerg begegnet ihr, hört von ihrer Noth und weist sie nach dem Gübichenstein. Die Frau geht dorthin, und da fallen ihr von allen Seiten Tannenzapfen in den Korb, die sich, als sie heimkehrt, in Silber verwandeln, denn Gübich hatte sie beschenkt.

So gern die Zwerge arbeiten, so begehren sie nie Lohn; bietet man ihnen denselben an, so fühlen sie sich verletzt und kommen nie wieder. Man darf sich aber auch nicht in ihre Arbeit mischen, noch nach ihrer Heimath, Namen u. s. w. fragen. Die Natur spendet ja gern, und wer da erforschen wollte, wie das zugeht, wird nur der

Digitized by Google

Gang der Natur stören. Daher arbeiten die Zwerge nur des Nachts und sterben (versteinern), wenn sie die Sonne bescheint. Das Licht hilft reifen, gestalten und entwickeln, aber der Lebensbetrieb und die erzeugende Lebenskraft ruht in geheimnißvollem Dunkel der Erddecke. Als König Trojan sich bei der Braut verspätet hatte, blitzte schon hinter den Bergen das Tageslicht auf. Das ist die Sonne! sprach der Knappe, und Trojan fuhr fort: Also ist der Augenblick meines Todes nahe! Der Knappe bedeckt ihn mit dem Mantel und sprengte davon. Am Morgen kommt ein Hirt, sieht einen schönen Mantel liegen, hebt ihn auf und sieht darunter Trojans thaugleichen Körper. Die Kräuter erfrischen sich ja am Morgenthau, und alle Arbeit muß ruhen, damit diese Himmelsnahrung der Pflanzen von ihnen aufgesogen wird. Das Licht zehrt auf, erregt Thiere und Pflanzen, beschleunigt und verkürzt das Leben, daß sich daher im Dunkel länger erhält. Die Felsen der Erdoberfläche verwittern und zerfallen, die im Erdinnern bleiben feste, welttragende Massen.

Wie die ganze Natur nach Erlösung durch den begreifenden, erforschenden Menschengeist strebt, so auch die Zwerge, indem sie Menschenkinder stehlen, die bei ihnen sehr gut gedeihen und dafür ihre Kinder zurücklassen, die durch unersättliche Gefräßigkeit und Blödsinn lästig werden, weshalb man bei der Geburt der Menschenkinder wohl Acht haben mußte, daß nicht ein Wechselbalg von den Zwergen untergeschoben wurde. Da kommt es denn vor, daß, wenn man den Wechselbalg zur Taufe oder zur Kirche trägt, er von seinen Brüdern unterwegs angerufen wird und antwortet, worüber die Pflegeeltern erschrecken und ihn wegwerfen. Er verschwindet, und daheim findet man das rechte Kind. Dasselbe erzählt man von Nixen.

Einst wollte ein Zwerg ein Hirtenmädchen für sich gewinnen, versprach ihr alle Schätze und Herrlichkeiten, ward aber kurzweg abgewiesen. Darüber ward er zornig und drohte, sie umzubringen, wenn sie am nächsten Tage seinen Namen nicht wisse. Das Mädchen aber spürte seine Wohnung aus, lauschte und hörte drinnen singen:

Hier sitz' ich, Gold schnitz' ich,
Ich heiße Holzrührlein, Bonnefährlein.
Wenn das die Mutter wüßt',
Behielt sie ihr Mägdelein.

Digitized by Google

Als nun der Zwerg erschien und bei seinem Namen angeredet wurde, eilte er ärgerlich davon. Dies ist eine uralte Mythe. Dagegen sagen die Zwerge selbst, daß sie uralt sind, denn sie betheuern: ich bin so alt wie der Böhmerwald oder der dreimal abgeholzte Thüringerwald oder Westerwald, aber doch fehlt ihm die menschliche Seele, der menschliche Geist. Er spricht die Zwergen- und Landessprache, weiß eine Menge uralter Dinge, aber das belebende menschliche Gemüth fehlt ihm und der durch das Erforschen belebende und erwärmende Lebensgeist. Das Wissen der Zwerge läßt kalt, denn sie verstehen es nicht zu gestalten, zu entwickeln, zu einer gemüthswarmen Weltanschauung zu einen. Steine und Pflanzen wachsen, Wasser fließen, es bleibt ein stetes Einerlei der Erscheinungen, aus denen sich kein allgemeiner Gedanke herausbildet, der die Phantasie ergreift, begeistert und das Herz mit schönen Gefühlen füllt. Es ist ein todtes, kaltes Wissen, kein beseligendes, herzerhebendes, gemüthdurchglühendes Begreifen ewiger Wahrheiten. Daher rief ein Kind, welches die Zwerge zurückgeben mußten: Mutter, wie warm sind Deine Hände! Teufel und Hexen werden als eiskalt geschildert, denn in ihnen wirken die gefühllosen Elementarmächte. Zwerge verwalten einzelne Naturkräfte im Sinne der Götter und Menschen, sind Kulturkräfte im Gegensatz zu den Naturkräften der Riesen. Als dinnende Gehilfen der Götter arbeiten sie an der Aufrechterhaltung der Weltgesetze, schaffen dadurch der menschlichen Kultur großen Nutzen und treten ganz in deren Dienste.

Zwerge lieben die Stille als innerlich wirkende Naturkräfte. Sie meiden das Geschrei der Menschen, das Knallen der Peitschen, Glockengeläute, Trommeln und Trompeten. Dies Alles wirkt aufregend auf das menschliche Gemüth, reißt den Menschen hin zu Jubel und Entzücken. Doch diese sind der Natur der Zwerge fremd. Wo Mühlen und Fabriken pochen und lärmen, wandern die Zwerge aus, denn die Industrie, welche die Natur in ihren Dienst nimmt und sie nach ihrem Zwecke leitet, duldet nicht das Walten der freien Naturkräfte. Geht dereinst die Welt im Kampfe mit den Riesen unter, so sitzen die Zwerge weinend vor ihren Steinhäusern und kommen um. Die Uebermacht der rohen Naturkräfte vertilgt die sinnigen, gesetzliebenden Wirker, die aus den Naturerzeugnissen geist- und gedanken-

Digitized by Google

volle Kunstwerke schaffen, die Wohlthaten und Schönheiten der Natur durch verständige Verwendung erhöhen.

Die Erbse muß in alten Zeiten hohe Bedeutung gehabt haben, denn Zwerge bauen gern Erbsenfelder an, verschenken Erbsenstroh, welches zu Gold wird, stehlen dem Menschen die Erbsen, wenn er sie drischt, so daß nur das leere Stroh übrig bleibt. Die Erbsenmuhme bewachte die Erbsenfelder gegen die Naschhaftigkeit der Kinder. Die leicht rollende Erbse hat etwas Geisterhaftes, behält dabei ihre Keimkraft viele Jahre, ward daher von Zwergen, Elfen und Hexen gern gegessen, besonders am Donnerstag, dem heiligen Tage der Zwerge, die dem Donar unterthan sind, der sie gegen Riesen schützt. Einst verstopften Zwerge einem Riesen die Nasenlöcher mit großen Steinen und liefen dann in ihren Berg. Der Riese blies die Steine aus der Nase und verfolgte die Zwerge, blies ihren Berg weg und wollte sie zertreten, doch da kam ein Gewitter und vertrieb ihn. Ein anderes Mal schlug Thor mit dem Blitze drein, und ein Zwerg, der sich in einer Wurst schaukelte, schwang ein Peitsche, worauf es jedesmal blitzte. Zwerge wirken thätig mit an dem Anbau der Felder, sind daher Donars Schützlinge. Stirbt ein Zwergkönig, so zieht sein Volk in eine andere Gegend.

Fassen wir das Wesentliche, Bedeutsame der Zwergsagen zusammen, so erscheinen sie als gutmüthige, geistbegabte Wesen, welche daher auch Musik und Tanz lieben, die sie natürlich nur des Nachts aufführen. Wie das Gedeihen und Wachsen der Pflanzen und Metalle im Verborgenen geschieht, ohne daß es der menschliche Sinn gewahr wird, so arbeiten die Zwerge des Nachts und fühlen sich unheimlich, wenn man ihnen zusieht. Der stille Fleiß, der an der Arbeit selbst seine Freude hat, will nicht beobachtet sein. Kinder spielen für sich oft allerliebst, merken sie, daß man sie beobachtet, so ist es mit dem harmlosen, durch sich selbst beglückenden Spiele aus. So ergeht es auch mit den Zwergen. Wird es unruhig und geräuschvoll im Lande, so wandern sie massenhaft mit Kind und Kegel aus, wie es Kopisch so anschaulich geschildert hat. Wo die Hast der Fabrikarbeit, der Begehrlichkeit, des Luxus beginnt, da wird die Arbeit zum bloßen Gelderwerb, bringt aber dem Arbeiter keine Freude mehr am eigenen Schaffen, er muß ja schnell arbeiten und Modesachen anfertigen, für

Digitized by Google

die er keinen Sinn hat. Die bloße mechanische Arbeit ertödtet die gemüthliche Theilnahme an der eignen Arbeit.

Die Erdmännchen (graue Männchen, Unterirdischen) arbeiten in ihren Felswohnungen, deren Eingänge als Zwerglöcher bekannt sind, wunderbare Dinge und begehren keinen Lohn, denn die Arbeit und ihr Gelingen befriedigt sie. Ihre Könige (Alberich, Laurin u. A.) wurden daher in Folge ihrer Wundergaben mächtige Herrscher und streitbare Krieger, von denen die Sage viel erzählt. Sie raubten aber auch Jungfrauen und hielten sie in ihren Krystallburgen gefangen. Dem Menschen dienen diese Könige erst, wenn er sie zu bezwingen vermag, dann aber bleiben sie ihm unwandelbar treu.

In alten Zeiten waren den Zwergen heilige Haine geweiht, in denen man ihnen Brod, Milch oder Bier als Opfer brachte. Denn sie unterstützten bei der Feldarbeit, pflügten, gruben, mähten, machten Heu, ließen die Pflanzen wachsen und Früchte aller Art reifen und förderten dadurch den Wohlstand des Landmanns. Auch für die Heerden trugen sie Sorge, ebenso für unerzogene, verwaiste Kinder, weshalb sie die Heldensage als treffliche Erzieher rühmt, leiteten wohlwollend die geistigen Kräfte des Menschen zu segensreicher Entwickelung im Sinne gesetzlicher Ordnung. Sie wollten nicht, daß der Mensch von Leidenschaften und von Gemüthsbewegungen wie von Elementarmächten beherrscht werde, und griffen wie Schutzgeister in das Schicksal der Menschen ein. Denn als uralte Wesen waren sie wissensreich, zauber- und zukunftskundig und erscheinen ihm beim Tode. Als der hoch bejahrte Dietrich von Bern auf die Jagd ritt, verkündigte ihm ein Zwerg den nahen Tod, denn der naturkundige Zwerg konnte wissen, wann der Vorrath von Kraft erschöpft ist. Gaben der Zwerge wirken von Geschlecht auf Geschlecht segensreich, so lange man sie werthschätzt und bescheiden benützt. Verachtet, verspottet und neckt man sie, so wandern sie aus, wie es z. B. geschah, als ein boshafter Schäfer den Baumast, auf welchem die Zwerge Mittags nach der Arbeit rasteten, durchsägte, so daß sie schreiend zur Erde fielen.

Zwerge kannten die Kräfte der Natur, heilten daher durch Kräuter und Steine, wie aber jede ungeschickt oder im Uebermaß angewandte Naturkraft schädlich wirkt, so brachte der Zorn der Zwerge

Digitized by Google

Unglück, konnten sie durch Blick, Anhauch und Berührung krank machen oder tödten. Man hielt sie daher für neckisch, zuweilen für boshaft, tückisch, unbändig und wild, da sie durch List, Lug und Trug schadeten aus Schadenfreude oder Rachsucht. Ein späteres Mißverständniß behauptete, daß Zwerge in der Noth den Menschen zu Hilfe rufen, daß sie Kinder rauben und dafür ihre häßlichen, unersättlichen Kinder als Wechselbälge unterschieben.

Statt weiterer Deutung theilen wir folgende drei Sagen mit:

Im Dosenberge wohnten Wichtelmänner, die oft auf den Acker kamen, um mit den Bauern zu plaudern. Eines Tages sprach das Wichtelmännchen zum Bauer, als er gerade Korn schnitt: Willst Du für guten Lohn diese Nacht für mich eine Fuhre durch die Schwalm übernehmen? Der Bauer war dazu bereit. Abends brachte der Wichtel als Anzahlung einen Sack Weizen, und der Bauer spannte vier Pferde vor den Wagen, um zum Dosenberg zu fahren. Dort wurden schwere unsichtbare Lasten aufgeladen, die der Bauer davon fuhr, dann zurückkehrte, um neue Ladung zu holen. Bis zum Morgen fuhr er hin und her, da wurden die Pferde müde, und er mußte aufhören. Es ist genug, sagte der Wichtel, und nun sollst Du auch sehn, was Du gefahren hast. Blicke über Deine rechte Schulter! Der Bauer that dies, und siehe, so weit sein Auge reichte, sah er nichts als Wichtelmännlein. Seit tausend Jahren, sagte der Wichtel, wohnen wir im Dosenberge, aber jetzt müssen wir in ein anderes Land; es klappern die Mühlen zu sehr, läuten die Glocken zu viel. Im Berge bleibt soviel Gold, daß die ganze Gegend genug hat! Dann belud er des Bauern Wagen mit Gold und verschwand. Der Bauer wurde ein reicher Mann, und seine Nachkommen galten lange noch für die wohlhabendsten Bewohner des Thales.

In Jüne wohnten Zwerge, die den Bauern die Garben vom Felde stahlen. Die Bauern konnten dies nicht hindern, weil sich die Zwerge durch Tarnkappen unsichtbar machten. Da kam ein Bauer, dem sie besonders viel Schaden anrichteten, auf den Einfall, sie zu fangen. Er spannte ein Seil um den Acker, und als die Zwerge sich bückten, um drunterweg zu schlüpfen, fielen ihnen die Tarnkappen vom Kopfe. Sie wurden sichtbar und mußten sich durch eine Metze Gold loskaufen, welches er vor Sonnenaufgang abholte.

Digitized by Google

Wichtelmänner halfen einem Schmiede beim Feuerheerd, machten Nachts alle Arbeiten fertig, wenn er das Eisen hinlegte. Dafür setzte ihnen die Meisterin Milch hin, die sie gierig aus dem Napfe auslöffelten, diesen dann reinigten und an die Arbeit gingen. Durch solche Hilfe ward der Schmied reich. Um dankbar zu sein, nähte die Meisterin jedem ein rothes Röckchen und Käppchen und legte ihm die Kleider hin. Ausgelohnt! Ausgelohnt! riefen die Wichtel, schlüpften lustig in die Kleider, ließen die Arbeit liegen und zogen ab, ohne jemals zurückzukehren.

Sagen vom Teufel.

Unsere heidnischen Urvorfahren wußten nichts von einem Teufel als Menschenverführer, der Gottes Weltplan zu verderben sucht, ebenso wenig von einer Hölle als Qualort; denn die Hel war eine sanfte, freundliche Gottheit. Als die Germanen zum Christenthum bekehrt wurden, stellte man die Götter als Teufel dar, wurden Riesen auch zu Teufeln, Götterthiere zu Teufelsgestalten, die Umzüge der Götter und große Festfeier zu Hexen- und Teufelsfahrten, das liebliche Frühlingsfest am 1. Mai zu einer Brockenfahrt der Hexen und Teufel, wie es Goethe im Faust nach mittelalterlichem Glauben schildert.

Der Teufel der Sage erscheint daher in allerlei Gestalten, wobei man stets an irgend einen Gott, ein Opferfest und dergleichen denken muß. An heiligen Tagen hört man im Innern mancher Berge oder in verfallenen Burgen Hähne krähen, und auf dem Wolpersberge in Dresden (Wodans-, später Walpurgisberge) theilt der Teufel auf hohem Stuhle sitzend, wie Wodan in Walhalla, an Sonnenwendetagen Schwerter an seine Geister aus, damit sie tapfer kämpfen können. Als Nachtrabe oder eiserner Vogel, der nach anderer Sage ein verwünschter Fuhrmann ist, fliegt er vor dem wüthenden Heere her und kündigt durch seinen Ruf Har oder Wark Krieg an. Auf einem schwarzen Teufelspferde fuhr ein Papst Benedict in die Hölle, und als der alte Held Dietrich aus Neugierde ein kohlschwarzes Pferd bestieg, in welches sich der Teufel verwandelt hatte, führte es ihn

Digitized by Google

davon in die Wüste Rumenie, wo er bis ans Ende der Welt mit giftigem Gewürm streiten muß.

Andere Sagen berichten, wenn der Teufel sich in den Dienst von Menschen begiebt, so verlangt er als Lohn deren Seele oder Schatten, denn dieser war des Menschen Schutzgeist und folgte diesem überall hin. Nach altem Rechte mußte man für den erschlagenen Schatten Bußgeld zahlen, und Kaiser Max bestrafte Abstoßung oder Abstechung des Schattens mit Landesverweisung. Ein Schattenloser, wie ihn Chamisso im Schlemihl schildert, besitzt keinen Schutzgeist mehr, und wenn der Teufel nach Brücken- oder Dombau mit einem Schatten anstatt der Seele abgefunden wird, so nimmt er dem Menschen den guten, göttlichen Geist, der vor Gefahr und Versuchung schirmt, worauf der Mensch, des göttlichen Geistes bar, der Sinnlichkeit und der bösen Lust verfällt, in irdischem Genuß und Freudenleben Glück und Seligkeit sucht. Die Sagen vom verlorenen Schatten haben also eine sehr ernste, tiefsinnige Bedeutung.

Wenn Loki nach der Göttersage in der Unterwelt gefesselt liegt, so erzählt die Volkssage dasselbe vom Teufel, der im See des Pilatusberges, im Röthseer Ried, im baierischen Walde tief unter der Erde in Ketten liegt, die er zu dünnen Fäden ausfeilt, um sich frei zu machen. Daher muß jeder Schmied im Lande am Jacobitage drei Hammerschläge thun, damit die Kette wieder dick wird und der Teufel nicht loskommt. Diese Lokisage wiederholt sich in anderer Form, da auch Riesen unter einem Stein begraben oder Zauberer gebunden in einer Höhle auf einer Ochsenhaut liegen, von der sie alle Jahr ein Haar auszupfen. Ist die Haut endlich haarlos, so kommt der Gefangene frei. Im Mohriner See vertritt ein Riesenkrebs die Stelle Loki's und des Teufels; denn kommt er los, so geht die Stadt unter, wie es Kopisch sehr gespaßig erzählt. Man muß dabei an die Ungeheuer der Unterwelt denken, die, wenn sie loskommen, den Weltuntergang herbeiführen.

In andern Sagen, z. B. von Heinrich dem Löwen, vertritt der Teufel den Wodan, da er im Besitz eines Wunschmantels ist. Ein Kreuzritter Kuno war in Gefahr, seine Frau zu verlieren, die ihn wegen seiner langen Abwesenheit für todt hielt und sich wieder verheirathen wollte. Kuno lag in einem saracenischen Schlosse gefangen,

Digitized by Google

als ein Traum ihm sein Schicksal offenbarte. In seiner hilflosen Lage sann er hin und her, wie er das drohende Unglück abwenden könnte, da rief er endlich den Teufel um Hilfe an. Dieser erschien und versprach, ihn bis zum ersten Hahnruf nach seinem Schlosse im Schwarzwald zu schaffen. Sei Kuno alsdann noch wach, so begehre der Teufel keinen Lohn. Die Fahrt begann; sausend ging es, in den Wunschmantel gehüllt, durch die Luft; Kuno ward müder und müder, daß ihm oft die Augen zufielen, so sehr er sich auch dagegen sträubte. Da erschienen zwei Falken und setzten sich der eine auf den Kopf, der andere auf die Hand und pickten dem Ritter ins Fleisch, daß er vor Schmerzen erwachte, wenn er einnicken wollte. Wachend kam er vor seinem Schlosse an, welches er fortan Falkenstein nannnte, und welches am Ausgange des Höllethales steht. Wie man in des Teufels Fahrmantel den Wunschmantel Wodan's wiedererkennt, so in den Falken die beiden Raben des Gottes.

Wie Thor und die Riesen Steinklumpen und Berge wegschleppen, so vollbringt der Teufel Aehnliches. Er bemerkte einst, daß es den reichen Bauern in Elbringhausen zu wohl wurde, und verführte sie zu allerlei Lastern. Endlich wollte er das ganze Dorf von der fruchtbaren Flur in eine wüste Sandgegend schleppen, raffte es, wie das Riesenfräulein der elsaßer und rügener Sage, in sein Schurzfell, und fort ging es durch die Luft. Als er nach Sarenau kam, fing er an, die Häuser einzeln aufzustellen, aber da riß ihm plötzlich das Schurzfell, und nun fielen die Häuser bunt durcheinander zur Erde und standen wirr durcheinander. Dasselbe widerfuhr ihm mit Langenschade bei Saalfeld, dessen 54 Häuser eine Stunde lang verzettelt an der Straße entlang stehn, denn es fielen ihm dieselben einzeln durch ein Loch seines Schurzfelles.

Der Name Teufel entstand aus dem griechischen Worte diabolos, ward aber entstellt in Deixes, Deichel, Deuker, Deiker, wie der Bauer heute noch flucht: Zum Deixel! Zum Deiker! Man nennt aber den Teufel nicht gern beim Namen, weil er sofort erscheint, wenn er gerufen wird, daher nennt man ihn: der Böse, der Unhold, der feindliche oder böse Geist, der böse Feind. Aus dem alten Worte Ledo, d. h. der Grimmige, Boshafte, machte man den Ausdruck: der leidige Teufel, und in Erinnerung an die alten Riesen hieß er der alte

Digitized by Google

Feind, der wie ein Räuber den Leuten auf der Straße auflauert. Auch der Asenzorn fehlt ihm nicht, deshalb bekam er den Namen Gram (der Wüthende, Zornige) oder wie Loki den Beinamen Valant (der Starke oder der Verführer), der böse Fohl oder Fold, der Schwarze, der schwarze Höllenwirth, der Graumann, der Hinkende oder Hinkebein, da er durch den Sturz aus dem Himmel in die Hölle gelähmt war.

Der Teufel ist Wodan, Donar, Zio, Paltar, Fro, Riese, Else, und dieser Vielgestaltigkeit entsprechen viele Redensarten, die unter uns noch üblich sind. Wie Wodan Zwietracht anstiftet, um Krieg zu erregen, so säet der Teufel Unkraut zwischen den Samen, und wie Wodan die Seelen der Helden nach Walhalla holt, so erscheint der Teufel als Seelenfänger, der die Seelen mit Stricken und Banden überwältigt. Er äfft den Gott nach, aber will nur das Böse, Schreckliche. Doch ist auch er gleich dem Loki nicht frei von Schrecken und Furcht. Bei entsetzlichen Dingen sagt man daher: Davor müßte der Teufel selbst zurückbeben; oder „damit könnte man den Teufel aus der Hölle schrecken". Einiges menschliche Gefühl war dem Teufel doch geblieben, und aus Vorsicht liebt er das Uebermaß nicht. Wird Unangenehmes gebracht, oder ist man über ein zauberhaft schnelles, unvermuthetes Erscheinen erstaunt, so ruft man: Wo führt Dich der Teufel her? Hat Dich der Teufel hergetragen (im Wunschmantel)? Trug Dich der leidige Teufel her? Hat Dich der Teufel gesandt? Führt Dich der Ritt (Post) her? (die Post war des Teufels oder Todes Reitpferd). Führt Dich der höllische Hund (Zauch) her? Hat Dich der Kukuk hergebracht? Zum Geier (Teufel) mit ihm! Fahre dem Teufel in die Hand! Fahre zum Teufel (Wodan)! Hole Dich der Kukuk! Da möchte man des Teufels (fuchswild, voll Asenzorn) werden! Bist Du des Teufels? (voll Riesenzorn). Du bist ein Teufelskerl, Teufelskind (Riese)! Was für ein Wetter (Donnerwetter d. h. Donar) bringt ihn her? Schlägt Dich der Hagel (Donar) auch her? Wo führt Dich unser Herrgott (Fro oder Wodan) wieder her? Statt armer Donar sagte man armer Teufel, statt Donnerskind und Donnersgeld verteufelter Kerl, verteufeltes Geld. Andere Flüche lauteten: Zum Teufel oder zum Donner! Fahre zum Odin (stirb) oder fahre zum Teufel! Daß Dich der Hammer (Donars) erschlage, oder daß Dich

Digitized by Google

der Teufel erschlage! Das walte der Teufel, oder das walte der Donner! Du bist ein Bösewicht (böses Ding) oder ein Höllenwicht! Dich reitet der Teufel (wie Götter auf Pferden)! Ich bringe Dir den Teufel (d. h. Wicht oder Nichts)! Zu welchem Teufel (Wicht, bösen Geist) bin ich gekommen? Was Teufel (Was!)! Was beim Teufel (d. h. Nichts)! So saufe Du und der Teufel (ein Wicht, irgendwer)!

In den meisten Sagen vertritt er die Riesen, ist stark, boshaft, aber auch linkisch und dumm wie diese und wird von klugen Menschen stets überlistet, besonders beim Brücken- und Kirchenbau, den er vor dem ersten Hahnschrei fertig haben will. Man verlacht ihn dann als dummen betrogenen Teufel. Auch rühmte er sich gern seiner Stärke und behauptete einst, er sei kräftiger als Christus, indem er einen Felsklumpen als Hut auf den Kopf setzte. Da nahm Christus den Stein und setzte ihn in den Ring seines Fingers. Er baut Mühlen und Mauern auf Bergen und zerstört sie wieder, wenn er sich getäuscht sieht, und wirft wie die Riesen mit Steinklumpen, in denen sich oft beim festen Anfassen seine Finger abdrücken. Man findet daher an vielen Orten Teufelssteine (Granit- oder erratische Blöcke), Teufelsmauern (zerfallende Granitwände), Teufelskanzeln (einzeln hervorragende Granitklippen). Zuweilen schläft er beim Steintragen ein, indem er ausruht, und kann den Stein nicht wieder aufheben oder kommt zu spät. In Süd- und Westdeutschland nennt man die Ueberreste römischer Befestigungen Teufelswände und Teufelsgraben (Pfahlgraben, Pohlgraben, Wulsgraben, Schweinegraben).

Erwähnt ist schon, wie er an Wodan's Stelle Helden schnell durch die Luft in ihre Heimath führt, z. B. Heinrich den Löwen, wenn sie ihm die Seele versprechen, sobald sie schlafend ankommen; wie er für Dienste den Schatten des Menschen oder Errathung des eignen Namens verlangt.

Der Teufel im Sprüchwort.

Unter den Menschen erscheint der Teufel oft in der Gestalt der Thiere, welche den Gottheiten gewidmet waren, die er gerade vertritt. Oft erscheint er in Menschengestalt und hat nur ein Bocksohr,

Digitized by Google

oder ein Horn oder einen Schwanz oder Pferdefuß als Zeichen seines ursprünglichen göttlichen Wesens. Verwandelten sich Götter in Pferde, so erscheint auch der Teufel als schwarzes Roß, aber auch als schwarzer Bock, als Zugthier Donars, oder hat wenigstens Ziegenfüße, meckert und springt dreibeinig — ein Vorzug der Götterthiere — dahin. Wer unverschämt lügt und schwört, von dem sagt man: Er flucht dem Teufel ein Bein aus dem Leibe und das linke Horn vom Kopfe! oder: Er lügt dem Teufel ein Ohr ab und wieder an! Auch die Gestalt eines Ebers oder einer Sau nimmt er an, wenn er den Fro ersetzt; ist er dagegen der Wodan, so tritt er als Wolf (Höllenwolf) auf und gleicht dem Fenrirwolf in Betreff des ungeheuren, weitklaffenden Höllenrachens. Aus dem Höllenwolf wurde auch ein Höllenhund (Garm), der Seelen aufspürt oder Schätze bewacht, wie die Drachen; doch auch in den Raben, den Odinsvogel, verkleidet er sich, den später der Geier oder der Zaubervogel Kukuk vertreten, oder kriecht als Schlange und Drache umher, in diesen Zauber- und Sagenthieren der Schatzwächter. Wir haben als Reste dieses alten Glaubens noch die Ausdrücke: Höllenwurm, Höllendrache, lassen dem Teufel Federn aus dem Greifenschwanze ziehn, werden vom Unglücksdrachen verfolgt und sagen, wenn Alles verkehrt geht: Auf all mein Glück legt der Teufel seinen Schwanz. Sogar in eine Fliege verwandelt sich der Teufel wie Loki, als er der Freyja Halsschmuck rauben wollte, aber auch in einen Hammer oder Riegel (Höllenriegel), die Sturmwind erregen und die Windsbraut herbeiführen. Wie Riesen, um dem Thor zu entgehen, sich in Knäuel und Mühlsteine verwandeln, so auch der Teufel, um sich von Bergen herabzukugeln. Seine Wohnung liegt im Norden wie die der Hel und heißt Uebelort (Ovelgunne) oder Heckelberg (Heckelvelde), wo man die Nobiskrüge (Grenzwirthshäuser) findet. Auch erhielt er seine Opfer (Teufelsgeld), ein schwarzes Schaf, Böcklein oder Huhn, Licht und Trankopfer. Man sagt heute noch: dem Teufel ein Licht anstecken, wenn man Böses unternimmt, oder: dem Teufel ein Opfer bringen, wenn man das angebotene Glas nicht ganz leert. Wer in große Verlegenheit geräth, „kommt in des Teufels Badestube.“ In der Hölle liegt der Teufel gefesselt wie Loki bis zum jüngsten Tage, neben ihm spinnen zwei Jungfrauen (Nornen), und seine Schlinge ist von Bast wie die des Fenrirwolfes,

Digitized by Google

oder er wird in einem Sacke von einem Schmiede (Donar) zerhämmert. Geschieht ein großes Unglück, so „ist der Teufel los aus seinen Banden.“ Wenn ein Elfenkönig stirbt, so „ist der Teufel todt, und alle Menschen kommen ins Himmelreich.“

Man flucht Potz Velten (Valentin) oder Stepchen (Stephen) statt „beim Teufel“, nennt ihn Meister Peter, Hemmerlein (Donar), Butze (Riese) und „fürchtet Tod und Teufel (Hel und Loki) nicht“, läßt ihn als Helljäger auf schwarzem Roß oder im schwarzen Wagen fahren, das Würfelspiel erfinden, wie es Wodan gethan, und damit als Schenzerlein Menschenseelen gewinnen. Zwar hat er keine Frau, aber eine Mutter und Großmutter, die entweder milder sind wie die Riesinnen, oder schlimmer wie Grendel's Mutter. Im Mährchen ist die Großmutter mildherzig und schützt gegen den meschenfressenden Sohn, oft aber schlimmer. Ein Muthiger fürchtet sich vor nichts, und „wenn es der Teufel und seine Großmutter wäre.“ Wechseln Regen und Sonnenschein, so sagt man: der Teufel bleicht seine Großmutter, oder der Teufel schlägt seine Mutter! oder die Heiden (Teufel) haben Hochzeit. Donnert es, während die Sonne scheint, so „schlägt der Teufel seine Mutter, daß sie Oel giebt.“ Ein Mensch von brauner Gesichtsfarbe „ist dem Teufel aus der Bleiche gelaufen.“ Des Teufels Mutter Franel (Frau Annel) wurde es in der Hölle langweilig, sie ließ sich an der Donau von ihrem Sohne ein Schloß bauen und wollte sich als Mutter Maria verehren lassen. Aber die Leute spotteten ihrer. Da ward sie zornig, stürzte ihr Schloß mit sammt einem Theile der Felsen in die Donau, und dadurch entstanden die Strudel und Wirbel, und die Schloßtrümmer über denselben heißen noch der Teufelsthurm. Nach dem Teufel nannte man seltsam gestaltete Insecten (Teufelspferd, Teufels Reitpferd, Teufelsnadel, Teufelskatze) und Pflanzen (Teufelshand, Teufelsklaue, Teufelsmilch, Teufelsfuß, Teufelszwirn, Teufelsdarm), und Teufelsfinger bedeutet soviel als Donnerkeil.

Auch besitzt er zwar große Reichthümer wie die Götter, aber Alles ist Schein; sein Gold verwandelt sich in Laub, Kehricht u. s. w. daher heißt er „armer Teufel, armer Wicht, armer Tropf (Ding),“ denn er ist nichtig wie der Wind, wenn auch sehr schnell. Er fährt wie der Teufel (Wind) dahin! sagt man von schneller Fahrt. Wie

Digitized by Google

die Götter Menschengestalt annehmen, Elfen das Herz bezaubern, so fährt der Teufel in den Menschen, wird dieser ein Besessener oder zum eingefleischten Teufel, oder er hat den Teufel im Leibe. Aus ihm spricht dann der Teufel; aus ihm lügen oder bellen tausend Teufel, oder er lügt teuflisch. Dann gleicht der Teufel dem Loki, spricht Wind (Lüge) und erscheint als Windbeutel (Lügner). Doch wohnt er auch wie böse Nixen, z. B. Grendel, im Sumpfe und Moore, lockt Wanderer hinein und saugt ihnen das Blut aus, speit aber auch wie Drachen Gift und Feuer. Götter verleihen unter gewissen Voraussetzungen hilfreiche Gaben; mit dem Teufel kann man ein Bündniß schließen, muß aber dafür die Seele hergeben. Papst Silvester hatte sich dem Teufel ergeben und kam daher in die Hölle. Wer sich sieben Jahre nicht wäscht und kämmt, wird den Teufel los. So machten es der Bärenhäuter und Hans. Gleich einem Kobold schleppt der Teufel demjenigen, in dessen Dienst er tritt, Geld, Getreide u. s. w. zu. Man nennt ihn dann auch Alraun oder Galgenmännlein.

Zauberer und Hexen.

Wie zum Dienste der Götter Schwanjungfrauen und Elfen bereit sind, so bedient sich der Teufel der Zauberer und Hexen, mit denen er gleich den Göttern seinen jährlichen Umzug als Hexenfahrt hält. Götter verrichten Wunder, indem sie übernatürliche Kräfte heilsam wirken ließen; Riesen, Zwerge und Teufel zaubern, indem sie unbefugt oder schädlich jene Kräfte verwenden. Das Wunderthun liegt im Wesen des Gottes, das Zaubern in dem der Riesen und Zwerge, die Menschen aber müssen es erst vom Teufel erlernen. Opfer, Sprüche, Gesang und Lied wirkten als gottgeheiligte Mittel zauberkräftig, denn die Götter legten gewissen Dingen und Thieren, Formeln und Worten übernatürliche Kraft bei. Wir werden von Musik, von einer Rede, einem Gesange, Bilde, Gold und Genuß auch bezaubert, wie wir uns ausdrücken, um deren übermächtigen Einfluß auf unsere Empfindungen und Handlungen zu bezeichnen.

Digitized by Google

Hexen und Zauberer wurden erst gehaßt und verfolgt, seit man sie für Ketzer hielt, vor Gericht lud, unter Foltern die erwarteten Geständnisse erpreßte und die Strafbaren zu Tausenden verbrannte. Hexen oder Zaubern war in uralten Zeiten ein Bestandtheil oder eine Wirkung des Opferns, denn Opfern bedeutete auch Zaubern. Durch Gebete und Sprüche verrichtete und erwirkte man etwas, weshalb wir noch sagen: Er hat mir etwas angethan, angehext, hat mich bezaubert. Aus den Opfern weissagte man, und indem man dadurch Macht über die den Dingen inwohnende Kraft erlangte, konnte man zaubern. Selbst das in die Zukunft forschende Spähen zauberte durch den Blick und das Auge. Man nannte dies das Entsehen. Da die Zauberkraft in der Spruch-, Segens- oder Beschwörungsformel lag, so sagen wir heute noch: beschreien, beschwatzen, beschwören, berufen, überrufen. Sagt die alte Kindsfrau etwas Gutes vom Kinde, so fügt sie schnell hinzu: aber unberufen! weil sie dem ausgesprochenen Urtheile Zauberkraft zutraut, die das Gegentheil bewirkt. Wir glauben ja auch noch, daß der Segen der Eltern und Sterbender, aber auch ihr Fluch wirksam sind. Dies sind die uralten Vorstellungen vom Zauber- und Hexenspruch.

Der Spruch hat Gewalt über die Sinne und das Denken; wir nennen dies ein Verblenden, Blendwerk-Vormachen; unsere Vorfahren nannten den Zauberer auch Sieder oder Kocher (Seithr), weil er aus dem Kochen der Zaubermittel weissagte, was zu thun sei. Auch aus dem Opferkessel erkannte er den Willen der Götter, weshalb wir vom Hexenkessel, Hexenbraukessel reden, ohne zu ahnen, daß dieser ein heiliges Opfergeschirr war. Selbst das Heilen war eine Kunst der Zauberer, und Arzt hieß in alten Zeiten Zauberer. In der That ist es ja wunderbar, wie ein Abguß von Kräutern den Kranken gesund machen, Wunden heilen kann. Wir hören ja von Zeit zu Zeit auch noch von einem Wunderdoctor, den freilich die Polizei verfolgt. Ist aber die Homöopathie nicht wie ein Wunder, da sie mit unendlich Kleinem Großes erwirkt?

Aus dem Werfen von Loosen (Runenzeichen) konnte man wahrsagen, also zaubern, wie Kartenschlägerinnen heute noch als Zukunftsverkünderinnen benutzt werden. Man mußte es verstehen, die Loose (Karten) zu legen und zu deuten. Man nannte es „Zauberwerfen"

Digitized by Google

oder „Zauberlegen“ und Vala, die weise Frau, galt für eine Wählende (Walkyre). Erst späteres Mißverständniß machte aus diesem heiligen Forschen nach dem Schicksal eine „schwarze Kunst“, die der Teufel lehre.

Man weissagte auch aus Bechern beim Opfertrank und nannte einen solchen Zauberer Gouglari, woraus das Wort Gaukler, Gaukelwerk wurde, und man Taschenspieler mit diesem alten Namen belegte, weil sie ihre Kunst eine Zauberei nennen. In uralten Zeiten schon beschäftigten sich die Frauen mit dem Kochen, also auch mit dem Bereiten der Heil- und Zaubertränke; sie waren zu Cäsar's Zeiten die Aerzte der verwundeten Krieger, aber auch die Weissagerinnen und Rathgeberinnen im Kriege und hießen Vala. Noch heute beschäftigen sich alte Frauen auf dem Dorfe mit Heilen Kranker, mit dem „Versprechen“ (Beschwören) der Rose, der Zahnschmerzen u. s. w. So tief wurzelt im Volke die uralte Sitte. Im Märchen sind die alten Mütterchen, die einsam im Walde wohnen, wie die Veleda im Bataverkriege, Zauberinnen und Weissagerinnen. Man nannte solche zauberkundige, wohlthätige Frauen Hagazusa (Haghediſſe, Hazeſſa ꝛc.), woraus das Wort Hexe in der Bedeutung von kluger, verschmitzter Frau wurde. Im skandinavischen Norden bezeichnet Tröll eine riesige, elbische Zauberin, sie hieß aber auch Vala oder Völva, d. h. Priesterin, Weissagerin, weise Frau. Sie waren Walkyren, die mit ihrem Gefolge durch die Luft ritten, Nachts den Wald durchschwärmten, das Land durchzogen, wo man sie ehrerbietig empfing, bewirthete und sie aufforderte, auf vierbeinigem Stuhle sitzend zu weissagen. Nach und nach sanken sie im Volksglauben zu Landfahrerinnen herab, wie etwa wahrsagende Zigeunerinnen, und aus dem vierfüßigen Stuhl ward der Dreifuß des Hexenschemels. Nachts zogen sie mit fliegenden Haaren zur Versammlung beim Hexenkönig, um sich ihre Erfahrungen, Erfolge und Geheimnisse mitzutheilen. Doch waren diese Versammlungen ursprünglich Opferfeste, also heilige Handlungen oder Volksgerichte. Wie aus alten Opferstätten ein Hexenplatz wurde, so aus dem Runenstabe eine Opfergabel oder ein Besenstiel, aus dem Opferthier (Geziefer) ein Ungeziefer, aus den Holden (Göttinnen) Unholde.

Digitized by Google

Nach uraltem Glauben war der Zauberer ein gottgeweihtes Wesen und nahm die Gestalt der gottgeweihten Thiere an, indem sich der Zauberer in einem Wolf (Wodan's Thier), die Hexe in eine Katze (Freyja's Thier) verwandelte, oder Zauberkundige versteckten sich in einer bergenden Larve (Grima, Grimahelm, Helidblende) und fuhren durch die Luft, flogen als Gans, Feder u. dgl. davon, bereiteten das heilige Salz, um durch Salzsieden zu zaubern, aßen bei ihren Festen Pferdefleisch (heiliges Opferfleisch), benutzten Pferdeköpfe als Geigen und tranken aus Pferdehufen. Ihre Versammlungstage fallen auf den ersten Mai, Walpurgis, Johannis und Bartholomäi, denn auf diese Tage fielen die Hauptfeste der Deutschen, die mit Volksversammlungen (Maifeld) und Opferschmauserei verbunden waren und zugleich als Gerichtstage benutzt wurden. Diese fanden statt auf einer Wiese, unter einer Linde, Eiche, einem Birnbaum, gewöhnlich aber auf Bergen. Gerade an solchen Orten versammeln sich die Hexen, also an uralten Opfer- und Tempelstätten, z. B. auf dem Brocken, Inselberge und vielen andern heiligen Stätten, die man daher Hexenberge, Hexenbuckel (d. h. Bühsel oder Hügel) oder Unholdberge nannte. Ja in Erinnerung an die uralte Richtstätte dichtete die Sage, daß die Hexen auf einem Galgen oder in der Sandgrube tanzten. Denn bei den heidnischen Festen fehlte nie der frohe Tanz und Gesang, und die Kirche verbot ihn daher alles Teufelswerk, ließ nur Teufel und Hexen tanzen. Hexen sind also ursprünglich nur das Gefolge gütiger, das Land durchziehender Göttinnen, weshalb sie reitend durch die Luft eilen z. B. mit der Holda. Erst später entstellte man sie zu Unholden, die auf Besenstiel und Ofengabel durch die Luft fahren und Unheil anstiften, in Waldeinöden unter Wölfen wohnen, auf schlangengezäumten Wölfen reiten. Was Elfen, Zwerge und Walkyren verrichten, das trug man im bösen Sinne auf die Hexen über und erfand sich den Teufel als deren Führer. Hexen und Teufel führen Elfen- und Zwergnamen (Wunderschön, Blümchenblau, Peterfilie, Erbsenblüthe, Senfsame, Grünlaub, Lindenlaub, Hurlebusch, Springinsfeld, Federbusch!, Weißfeder, Flederwisch, Kehrwisch, Grauhans, Kunz, Großnickel, Rüppel u. s. w.) und der Teufel hieß Schönhans, Junker-Hans, Hans vom Busch u. s. w. Den Ketzern gab man das Anbeten und Küssen eines Bockes, einer Katze, eines Frosches u. s. w.

Digitized by Google

Schuld, um sie verhaßt zu machen. Obschon die Hexen zaubern, Wind und Wetter, Gold und Schönheit machen können, leben sie doch arm und elend und müssen sich verbrennen lassen. Hexen- und Teufelssagen sind Gebilde krankhafter Phantasie ohne poetischen Gehalt.

Mit Elfen und Zwergen haben die Hexen den Glockenhaß und die Fähigkeit gemein, durch Schlüssellöcher und Thürritzen, ja zwischen Holz und Rinde zu kriechen, Hagel zu machen und die Saat zu verderben. Nach uraltem Glauben konnte man einen Feind durch Sturm und Unwetter vernichten, wenn man unter Verwünschungsformeln Staub in die Luft streute. Auf ähnliche Weise benutzten Zauberer Asche von verbrannten Verbrechern. Zauberweiber schließen Wind und Unwetter in einen Sack, den sie mit den Worten: Wind, in Teufels Namen! öffnen, worauf das Unwetter herausfährt. Durch stetes Schlagen auf Wasser erregen die Hexen Nebel, die sich dann zu Wetterwolken verdichten. Der Schimpfname ist daher: Wetter-, Blitz-, Donner-, Nebel-, Strahlhexe, und das Sprüchwort sagt: wenn es schneit, schütteln die alten Weiber die Röcke aus! Da die Hexe über Feld fahrend ihre Zauberfäden spinnt, so heißt sie auch Feldfrau oder Feldspinnerin und braucht zum Zaubern ein Sieb und Wachsbilder (Atzmann). Wer einen Wolfsgürtel oder ein Wolfshemd überwarf oder einen Riemen um den Leib band, konnte sich auf Tage und Wochen in einen Werwolf verwandeln, der durch seine Gier nach Menschen furchtbar wurde. Andere Zauberer nahmen die Gestalt von Bären, Katzen, Gänsen, Krähen u. s. w. an oder verwünschten Andere in einen solchen Thierleib, wie es das Märchen oft erzählt, bis er erlöst wurde. Nimmt man jenes Zauberkleid (Friedhemde, goldenes Hemde) weg, so muß der Verzauberte die Thiergestalt behalten, aber es macht auch fest, siegreich und schützt gegen Lebensgefahr.

Weil endlich das menschliche Auge und der Blick große Gewalt hat, weil er erschrecken und erfreuen kann, so besitzt der böse Blick oder das böse Auge eine verderbliche Zauberkraft. Wir sprechen noch von Schlangen- und Basiliskenblick. Aber auch was aus dem Innern des Menschen kommt, namentlich der Anhauch und Kuß, in denen die Seele wirkt und erscheint, besitzen Wunderkraft, denn sie entzaubern und erlösen, indem namentlich der Kuß vergessen macht wie der Vergessenheitstrank, den Walkyren und Elfinnen im Trink-

Digitized by Google

horn reichen, damit Helden bei ihnen bleiben und die Vergangenheit vergessen.

Hexen sind nicht zu verwechseln mit Gespenstern. Kispanst bedeutet Eingebung, täuschender Trug; Spuk ist gleichfalls eine Trugerscheinung, eine scheinbar zurückgekehrte Seele, welche „umgeht" und in schreckhaft drohender Gestalt auch Mummel (Larve, Kobold) heißt. Gespenster erscheinen in feuriger Gestalt, schweifen Nachts auf Feld und Wiese umher, leiten als Irrlicht (Irrwisch) vom rechten Wege ab, um in Sumpf zu locken, hocken den Wanderern auf, schlagen über ihnen die Flügel zusammen und wollen erlöst sein. Als Irrlicht schweben ungetaufte Kinder über Moor und Sumpf, oder betrügerische Landvermesser und solche, die Aecker abpflügten, schweben mit langer Feuerstange die Furchen messend auf und ab. Der Bauer versichert beim Landmessen seine Ehrlichkeit mit den Worten: Ich mag nicht spuken gehen. In verdächtigen Häusern und Orten, wo es spukt, ist es nicht geheuer, d. h. nicht ruhig, friedlich und selig. Geheuer und hold nannte man die Götter, die Teufel dagegen ungeheuer (unselig, stets friedlos) und unhold.

Haus- und Schutzgeister oder Kobolde.

Jedem Menschen wird nach altem Glauben ein Schutzgeist angeboren, der ihm als Schatten nachfolgt. Wenn der Teufel daher mit dem Menschen ein Bündniß schließt, so verlangt er dessen Schatten, d. h. den guten Geist des Menschen. Es haben ganze Länder, Dörfer und Familien ihren Schutzgeist, und der für Dörfer war bekannt als Dorfthier. Als dienstbare Heerd- und Hausgeister stellten sich Kobolde ein, während Zwerge bei den Feldarbeiten halfen, Elfen Wald und Quellen schützten.

Andere halbgöttliche Wesen, die göttlichen und menschlichen Willen vollbringen und dadurch die Ordnung der Welt im Gange erhalten mußten, hießen Wichte, Wichtlein, Wichtelmännchen, d. h. Wesen. Es gab dumme, böse, kleine Wichte, die man auch kleine Dinger nannte,

Digitized by Google

wie das Kind im Märchen die Unke mit „Ding da“ anredet. Da die Wichtelmännchen struppiges Haar trugen, so nennt man einen verworrenen Haarschopf einen Wichtel-, Weichsel-, Höllen-, Drutenzopf, Mahrenlocke. Kobolde als Hausgeister wohnten im Hause.

Irrwische sind die Seelen Verdammter, die wegen des zuckenden Hin- und Herfahrens auch Fuchtelmänner, Tummeldink, Tückebold, Huckebold (weil sie dem Wanderer aufhocken) heißen. Dagegen bedeutet Kobold so viel als Schalk, weshalb man von unmäßigen, lauten Lachern sagt: sie lachen wie ein Kobold. Da man auf dem Milchschrank (Tappen oder Zappen) das Bild des Hausgeistes aufstellte, so erhielt dieser davon den Namen Tappelmännchen. Man nannte den Hausgeist auch Tatermann, d. h. Puppe, Götze, und daraus ward Katermann. Kater erinnerte an Hinze im Reinecke, und so entstand der Name Heinzelmann, Heinzelmännchen, Hinzelmännchen. Katzenveit hieß ein Waldgeist, ein Berggeist dagegen Heinze. Der gestiefelte Kater ist ein geschäftiger Hausgeist, dessen Siebenmeilenstiefeln seine Geschäftigkeit anzeigen und so viel leisten, als die gefeiten Schuhe und Falkenkleider der Sage.

Hausgeister oder Kobolde (Schrat, Schratz, Schratel) haben in jeder Familie ihren besonderen Namen, wohnen in der Küche, im Keller und andern Hauswinkeln, besorgen häusliche Geschäfte, fördern das Gedeihen des Hausstandes, bringen gar Korn, Geld u. dgl. herbeigetragen, welches sie den Nachbarn wegstehlen. Oft wird ihre Geschäftigkeit lästig, weil sie nur des Nachts arbeiten, dabei durch Poltern und Lärmen die Ruhe stören, sich allerlei Neckerei erlauben, leicht in Zorn gerathen und dann Rache nehmen. Sie sind klein wie die Zwerge, stets geschäftig und haben oft wunderliche Namen und theilen sich wieder in verschiedene Stände. Gern wohnen sie in Menge als Heerdgötter bei den Menschen und heißen daher Gesell, Gutgesell, Nachbar, lieber Nachbar, Knabe (Puck).

Da man das Bild des Kobolds aus Buchsbaum wie eine kleine Puppe schnitzte, so nannte man ihn auch Däumling, der im Märchen eine wichtige Rolle als kluger Rathgeber spielt, und aus diesem Bilde ward endlich unser Nußknacker, den man zum Scherz im Zimmer aufstellt. Da er bekanntlich das Maul sehr weit aufthut, wenn er eine Nuß knacken soll, so sagt man, wenn Jemand unmäßig aus vollem

Digitized by Google

Munde lacht: er lacht wie ein Kobold, daß ihm der Leib schüttert, oder er lacht wie ein Hampelmann (Tatermann). Außerdem spricht man noch von einem koboldischen Gelächter als einem boshaften, schrillen Gewieher.

Diese Hausgeister haben in jedem Orte ihren besonderen Namen. In der Mark hieß ein Poltergeist Chimka (Joachim) oder Wolterken (Walther), in England Robin, der dem deutschen Knecht Ruprecht entspricht, dessen Namen man in Rüpel, d. h. Narr verdrehte. In Dänemark heißt er Nisse [oder Niels, d. h. Nicolaus, Klaus, Clobes. Hausgeister, welche zwar leise springen, aber an der Wand klopfen, auf Treppen und Boden poltern und rumpeln, heißen Polter-, Rumpelgeist, Rumpelstilz, Klopfer, Bullmann, Bullenkater, Popphart (leiser Klopfer). Um Kinder zu erschrecken, droht man mit dem Pöpel (Vermummter) oder Popelmann oder Popanz, d. h. mit dem vermummten, puppenartigen Hausgeiste. Da er dumpf und murmelnd sprach, so hieß er auch Mummel, Mummelmann, Mummanz. Nach ihm nennen wir jede Verkleidung, um Andere zu erschrecken, Vermummung und eine Maskerade Mummerei oder Mummenschanz. In andern Gegenden hieß der Popelmann auch Butze, Butzemann, Butzelmann, d. h. Klopfer oder Pocher oder vielmehr Vermummter (Mummanz, Mummart), denn verkleiden nennt man auch verbutzen. Das Kinderlied singt daher:

Es geht ein Butzemann
Im ganzen Reich' herum.

Kleine verschrumpfte Personen hießen Butte, der Kobold daher auch Buttmann. Ein stumpfkopfiger Fisch hatte den Namen Butte oder Buttje und erscheint im Märchen als verzauberter Prinz. Butzenrolle oder Rollbutz oder Butzenknecht ist ein mit Rollen und Schellen rasselnder Geist, Butzel oder Butzigel ein winziges, ungestaltetes Wesen, But ein kurzes, dickes, verknorztes Kind. Drahtpuppen als Kinderspielzeug heißen Hanselmann, Hampelmann, Hanswurst, Hennesken und sind wie Kasperl, Puck Namen im Puppentheater. Von andern Namen vertreten Eckerchen (Eichhörnchen), Petermännchen, Rothkäppchen den Donar, das räthsellösende Hütchen den Wodan, da es unwissende Geistliche mit Weisheit begabt, wie es Bürger im Abt von St. Gallen darstellt, indem er dem Schäfer Bendix die Rolle

Digitized by Google

des Koboldes überträgt. Gutmüthige Kobolde hießen Gütchen, deren Goethe im Faust unter den Gnomen gedenkt.

Hausgeist und Schutzgeist sind schwer zu trennen. Katzenveit z. B. ist Schutz- und Waldgeist des Fichtelgebirges, Gübich des Harzes, Rübezal ein schadenfroher, slavischer Berg- und Waldgeist des Riesengebirges u. s. w. Im Garten, Hause und Felde gedeiht so Vieles ohne besonderes Zuthun der Menschen, tritt manches mögliche Unglück nicht ein, wird manche drohende Gefahr abgewendet, ohne daß der Mensch Vorkehrung traf, und dies schrieb man der Thätigkeit der Familien- oder Hausgeister zu. Denselben Schutz genießen ganze Gegenden und Länder, die auch ihren Landesschutzgeist haben, aus denen man später Landes-, Stadt-, Gewerkheilige machte. Zuweilen werden die Seelen Verstorbener zu Schutzgeistern und nehmen dann die Gestalt einer Schlange an, deren Gegenwart dem Hause Glück bringt. Schlangen leben gern mit Kindern zusammen, trinken mit ihnen Milch, bewachen sie in der Wiege und schlafen bei ihnen. Tödtet man die Schlange, so stirbt bald auch das Kind. Hausgeister wohnen in einem Winkel des Hauses oder in einem nahen Baume, verlangen freundliche Behandlung, Kleidung und als Nahrung Milch und Brod und hassen vorwitzige Neugierde. Auch als Kröte oder Katze erscheint der Hausgeist. Dagegen wird eine gewisse Pflanzenwurzel, auf besondere Art ausgezogen, zum Alraun- oder Galgenmännlein, die man im Glase aufbewahrt, da sie Geld bringt. Trägt man einen schwarzen Kater in einem Sacke unter gewissen Ceremonien um eine Kirche, so erhält man einen Heckethaler, den der Küster (Teufel) für die Katze giebt. Daher sagt man: die Katze im Sacke kaufen.

Wenn man Asche streut, so sieht man des Morgens die Fußtapfen der Kobolde, streut man Erbsen, so gleiten die kleinen Wesen aus, fallen hin, verlassen dann aber auch aus Verdruß das Haus, und mit ihnen schwindet der Wohlstand.

Die Erinnerung an die Kobolde oder Heerdgeister besitzen wir im Hanswurst, im Nußknacker, den man grün und roth anmalt, und in den kugelrunden Figuren aus Hollundermark, die sich überschlagen, und die man Stehaufchen oder Hampelmännchen nennt. Die Kobolde standen im Dienste Fro's oder Woban's, duldeten daher kein Fluchen

Digitized by Google

und Schimpfen, und noch sieht man in Bauernhäusern eine Nische am Heerd, wohin das Bildchen des Heerdschutzgeistes gehörte, und wo man ihm sein Essen hinstellte.

Als Heerdgeist gehörte der Kobold zu den Grauelfen, hieß daher auch wohl das graue Männchen oder der graue Mönch, weil er grauen Rock, graue Kappe, graues Haar und langen grauen Bart im verschrumpften, erdfahlen Gesichte trug. Je nach seinem Wohnorte änderte sich die Farbe, je nachdem er das auflodernde oder rauchende Heerdfeuer oder das trockene, moosbedeckte Brennholz mit der verschrumpften Rinde versinnlichte. Man sieht ihn daher auch im rothen Kleid und in rother Spitzmütze — vielleicht die aufzuckende Heerdflamme —, ja selbst Haar und Bart sind roth, und er heißt dann der rothe Junge. Andere heißen Hütel, Hütchen, Hopfenhütel, Eisenhütel. Auch grün kleidet er sich und wird dann grüner Junge genannt. Gesicht und Hände sind grün, wenn er zwischen Holzhaufen wohnt. Der lebendige Baumelfe verwandelt sich im zersägten Brennholz in rothes Heerdfeuer und graue Holzasche. Graue Kobolde schalten im Hause, rothe im Hofe, Stalle u. s. w. Sie werden höchstens so groß wie ein Kind, haben kleine, feurigfunkelnde Augen im großen Kopfe, lange Arme, graue oder grüne Zwillichjacke, rothe Strümpfe, rothe Zipfelmütze, weiche Pantoffeln oder gefeite Schuhe oder klappernde Holzschuhe, verschrumpftes Gesicht mit fast bis zur Erde reichendem Barte und kalte Hände. Das Gesicht gleicht dürrer Rinde mit langherabhängenden Moosflechten, der Leib einem mit Flechten und Moos bedeckten Holzscheit, und wenn sie nackt arbeiten, sehen sie wie ein entrindeter Holzstamm aus. Die Augen könnte man für glühende Kohlen, die Spitzen der rothen Kappe für eine Flammenspitze halten. Diese Mütze macht unsichtbar, daher hieß ein Kobold Hubert der Hochhut. Wegen der gefeiten Schuhe gehen sie ohne Beschwerde die steilsten Wege (Schratweg, Rennpfad).

Der Kobold ist stets ein Männlein und hat seinen bestimmten Wohnsitz in einem verborgenen Winkel, in der Küche, unter der Treppe, auf dem Boden, im Stalle, in einem Holzhaufen oder in einem nahen Baume, von welchem man dann kein Obst pflücken darf, am liebsten am Heerde oder in dem das Dach tragenden Eichenbalken, und alle Abende muß der Heerd rein gefegt werden, damit der Kobold

Digitized by Google

arbeiten kann. Eitel wohnte gar im Schornstein, ein anderer unterhielt sich den ganzen Tag vom Heerde aus mit der Hausfrau.

Um den Heerd sammelt sich die Familie, auf ihm wird gekocht, an ihm gewaschen, häusliche Arbeit verrichtet, behaglich geruht, er wird der belebende Mittelpunkt des Hauslebens, da er ja früher den Ofen vertrat. Diesen stillwaltenden Segen der Hausarbeit, die Sorge um den Heerd und das Heerdholz, das stets erneute Schaffen am Heerde und die nie endigende Thätigkeit in der Wirthschaft und im Stand- und Reinhalten der Wohnung versinnlichte der stets geschäftige Kobold. Am Tage arbeitet der Landmann im Felde, Garten und Hofe, Abends aber am Heerde, weshalb der Kobold des Nachts arbeitet. Was der Tag verbraucht hat, muß für den nächsten Tag ersetzt werden; dafür hat der häusliche Fleiß und die wirthschaftliche Voraussicht zu sorgen, und diese verkörpern sich im Kobold. Der Kobold hilft Knechten und Mägden, füttert, tränkt und streichelt das Vieh, mistet den Stall aus, macht Feuer an, wäscht das Geschirr rein, fegt und reinigt Zimmer und Boden. Außerdem straft er faules Gesinde, zieht ihm die Bettdecke weg, bläst ihm das Licht aus, plagt und verhöhnt es und wird dadurch zum Quäl- und Plagegeiste. Manches mißglückt, wird verkehrt angefangen, es kommen Irrungen vor, daher ist der Kobold mitunter neckisch, gar boshaft und schadenfroh, denn ein schlecht verwaltetes Hausregiment bringt Schaden, unbewachtes Heerdfeuer verdirbt die Speisen, verursacht gar eine Feuersbrunst. Weil die Germanen das Familienleben hochschätzten, auf dasselbe das Gemeinde- und Staatsleben gründeten, so wußten sie auch viel von dem Kobold zu erzählen, von seinem Diensteifer und seinen Neckereien.

Wo ein Kobold waltet, ist Alles gut bestellt, Feld und Vieh gedeihen, die Arbeit geht gut und schnell von statten, Segen und Wohlstand kommen über das Haus, welches er vor Unglück schützt gleich der Vorsicht eines sorgsamen Hausvaters. Zum Dank lohnt man ihn mit Grütze, Butter und Milch und vom Tische fallenden Brodkrumen. Oft verwandelt er sich in eine Katze und heißt daher auch Katermann oder Heinzelmännchen, in Hund, Huhn, Ziegenbock, Schlange, Kröte, Hummel oder weiße Federn. Zuweilen wird er durch sein lästiges Poltern oder Klopfen lästig, heißt daher Klopfer oder Popelmann oder Klapautermann; denn er ist unruhig wie die flackernde Heerd-

Digitized by Google

flamme. Wenn Alles durcheinander geht, so flucht der Bauer mit: das geht Holter-Polter oder Holterte-Polterte, und Kinder singen:

Tanz, tanz Popelmann
Auf unserm Boden 'rum,
Ach, wär' es nicht der Popelmann,
'nen Thaler gäb' ich drum!

Der neckischen Streiche begeht er manche, wie sie ja zur Erheiterung des häuslichen Lebens am Heerde gehören und Abwechselung in die Einförmigkeit der Tagesarbeit bringen. Einen Knecht zog ein Kobold die Nacht durch bald am Kopfe aufwärts, bald an den Zehen abwärts im Bette, damit er mit seinem Schlafkameraden gleich liege, ein Witz, den sich auch wohl Knechte erlauben. Mägde und Arbeiter im Hofe neckte er, indem er sich in die Giebelluke setzte und bald das eine, bald das andere Bein in die Höhe hob mit den Worten: Hier puke een Been, hier puke ander Been!

Ein Knecht schlich sich auf den Boden und warf den Kobold in den Hof. Klapp! schallte es, doch im Hofe lag nicht der Kobold sondern ein zerbrochener Topf. Der Knecht aber sah sich am Morgen quer über den Brunnen gelegt, wohin ihn im Schlafe Puck geschleppt hatte, und erhob ein klägliches Hilfegeschrei. Als einst ein Müller, der Mehl verkauft und eine schwere Geldkatze um den Leib geschnallt hatte, unterwegs den Kobold Poppele traf und mit auf den Wagen nahm, bemerkte er nach einiger Zeit, daß seine Geldkatze leer wurde. Er frug den Fremden, wo das Geld hin sei, dieser zeigte auf den Weg, wo man Thaler blinken sah. Der Müller mußte aussteigen und mühsam das zerstreute Geld zusammensuchen. Poppele lachte laut auf und verschwand.

Oft werden die Kobolde lästig durch ihre polternde Geschäftigkeit, so daß die Hausbewohner die Wohnung wechseln, aber der Kobold ist stets bei ihnen, ja ruft den Kameraden zu: Wir ziehen um! Betritt ein solcher Flüchtling die Schwelle der neuen Wohnung, so ruft ihm der Kobold freundlich entgegen: Ich bin auch da! Gewöhnlich sitzt der Kobold beim Umzug hinten auf dem Wagen und freut sich der neuen Arbeit. Einst trug ein Mann den Kobold im Korbe fort und schüttete ihn an einem Kreuzwege aus. Bald darauf kam ein Schuster, der sah am Kreuzwege einen Vogel mit schwarzen und rothen Federn

Digitized by Google

sitzen, der rief: Ich bin herrenlos! Der Schuster nahm ihn mit und ward reich. Ein Schäferjunge sah einen Stein sich bewegen, hob ihn auf und im Nu hüpfte ein Kobold hervor, der unter denselben gebannt gewesen war. Du hast mich erlöst, rief er, ich will Dir dienen, gieb mir Arbeit, so viel Du kannst! Der Junge wies ihn an einen Bauer, der ihn nicht los wurde.

Um ihren Herrn zu bereichern, bestehlen Kobolde mitunter andere Leute. Da geschah es, daß die Kobolde zweier benachbarten Bauern gegenseitig dem Nachbar Futter stahlen, indem sie Heu fortschleppten. Da begegneten sich einst die Diebe, erzürnten sich einer über den andern und prügelten sich die Nacht hindurch bis zum Morgengrauen. So groß war ihr Dienst- und Erwerbeifer.

Ein Bauer besaß einen Kobold, der über das Maß seiner Kraft arbeiten mußte. Kam er mit einer Bürde an, so rief der Bauer: Lade ab und hole mehr! Dem Kobold lief der Schweiß in großen Tropfen über das Gesicht, aber er mußte rastlos zuschleppen, um die unersättliche Habgier des Bauern zu befriedigen. Da brachte er einst einen großen Sack voll Dukaten. Da ward der Bauer vor Freuden mild gestimmt und rief aus: Lad' ab und raste nun aus! Das ist genug für heute und morgen! Schnell antwortete der Kobold: Dann ist es auch für immer genug! und ging lachend davon. Dir wird es schlimm ergehen, da Du mich rasten hießest! Hierauf tobte und lärmte er so sehr im Hause herum, daß es der Bauer endlich verließ, um Ruhe zu haben. Die Wirthschaft verlangt stete regelmäßige Arbeit, aber mit dem Geräuschmachen nnd Lärmen, wobei doch nicht gearbeitet wird, hat man keinen Gewinn, sondern nur Belästigung.

Aus dem Pfleger der Arbeit am häuslichen Heerde und in der Hauswirthschaft machte die Sage einen feurigen Drachen, welcher das hochauflodernde Heerdfeuer versinnlichte. Als helle Heerdflamme sieht er roth aus, als abziehender Rauch blau, fährt durch den Schornstein herein und wohnt auf dem Heerde. An Gestalt gleicht er einem Windel- oder Wiesbaum, d. h. dem Holzstück, mit welchem man das Seil eines beladenen Baumes festspannt. Da das Heerdfeuer am Schornsteinausgange den aufsteigenden Rauch röthet, so wird dem Drachen ein feuriger Schweif zugeschrieben. Der Drache zieht über die Erde hin und schlüpft dann in ein Haus, wohin er Geld oder

Digitized by Google

Geldeswerth bringt. Der Volksglaube meint, der feurige Drache trägt Schätze zu. Man nennt ihn auch Feuerdrache, Langschwanz, Gluthschwanz, Puck, Stepke (Stefan), Mertche oder Marten (Martin), alter Mann, was an Fro oder Wodan erinnert.

Als es einst am Andreastage heftig regnete, kam ein kleines, schwarzes Hühnchen zu einem armen Bauer in die Stube geflogen, sah elend aus und drückte sich immer am Ofen herum. Als der Regen vorüber war, wollte es die Frau verjagen, aber es verkroch sich unter dem Bette und blieb. Am Abend sah die Frau hinter dem Bette einen Haufen Weizen liegen und beobachtete beim Lichte, daß das Hühnchen Weizen aushustete und den Haufen vergrößerte. Der Frau ward unheimlich, und sie wollte das Thier verjagen. Es ging aber nicht, und ihr Mann rieth, das Hühnchen zu behalten. Es bekam alle Tage eine Schüssel Hirsen auf den Ofen gesetzt, und dafür hustete es Weizen, den der Bauer verkaufte und nach und nach reich ward. Als er eines Tages über Land ging, die Frau krank war, vergaß sie das Hühnchen zu füttern, siehe, da schlug plötzlich hohe Flamme im Hause empor und verzehrte dasselbe. Huhn und Andreastag sind dem Fro gewidmet, der also auch hier als Walter des Hauswesens thätig ist.

Ursprünglich ist der Kobold ein Abbild der Götter und theilt deren Eigenschaften; denn er macht sich unsichtbar, verwandelt sich in ein Thier, erzeugt bezaubernde Töne, ist zukunftskundig und stets heiter und stellt also das Wesen Wodans und der Holda dar, denn erst spätere Sagen entstellten ihn zu einer häßlichen Gestalt und einem boshaften Wesen, welches sich ohne menschliche Hilfe rath- und schutzlos fühlt.

Digitized by Google

Thiersagen.

Wenn der Bauerknabe einen abgeschnittenen Weidenzweig mit dem Messerstile klopft, um das Bast abzulösen, aus dem er sich eine Pfeife oder Schalmeie machen will, so singt er andächtig dazu ein altes Lied:

Sipp, sapp, seepe,
Moak mi 'ne Flöte.
Wovon denn?
Von Meieran, von Thymian,
Dat se balle mag afgoahn;

oder:

Pfeiflein, geh ab,
Sonst schlag ich Dich ab;
Liebes Rindlein, ja zieh Dich jetzt,
Herrgöttleinpfeife.

Der Junge weiß nicht, daß er eine uralte Beschwörungsformel oder Zauberreime hersagt. Ebensowenig denken wir daran, wenn wir Maikäferlieder, Schwalben- und Storchverehrung, Kuckuksorakel u. dgl. hören, daß dies uralte Gebräuche sind. Wer in alten Zeiten den ersten Maikäfer, die erste Schwalbe sah, meldete dies im Dorfe und erhielt für diese Botschaft ein Geschenk. Den Maikäfer holte man dann unter Jubel- und Festgesängen als ersehnten Frühlingsboten ins Dorf. Daher macht sich das Kinderlied noch so viel zu schaffen mit dem heiligen Maikäfer, in welchem eine verzauberte Kinderseele wohnt, die wieder in den Himmel (Pommerland, Engelland und Vaterland) zurückkehren möchte. Maikäfer erscheinen und verschwinden plötzlich, weshalb man sie für vermummte Menschenseelen hielt.

Storch, Schwalbe und Lerche gelten für Frühlingsboten und für heilig, weshalb es heute noch der Bauer gern sieht, wenn sie auf seinem Hause und unter seinem Dache wohnen, und er es nicht wagt, ein solches Nest zu zerstören. Auch der Rabe war Götterbote, durchschweifte die Welt und konnte als kundiger Wisser der Dinge die Zukunft weissagen; doch war er als Leichenfresser auch Schlachtenvogel, und da er dem Wodan als Boten diente, dieser Gott später als Teufel geschildert wurde, so galt auch der Rabe für Verkörperung des Teufels und für einen Unglücksbringer.

Digitized by Google

Habichte wurden als Jagdfalken hoch geehrt; Fürsten beschenkten sich mit solchen Jagdthieren, um sich gegenseitig ihre Freundschaft zu beweisen. Gottgeheiligte Vögel waren auch der taubenschützende Sperber und die Meise, aber auch Rothkelchen, Zaunkönig, Specht ꝛc. Dagegen nannte man den eigentlichen Falken Geier oder Pilgrim und gab diesen Namen auch behenden Schlachtrossen und schnellsegelnden Kriegsschiffen.

Der Kuckuk mit der wohllautenden Stimme war ein gottgeheiligter Weissagevogel, weshalb der Bauernknabe heute noch die Rufe des Vogels nachzählt, um zu erfahren, wie viel Jahre er leben oder warten soll, bis dieses oder jenes geschieht. Die Bekehrer der Germanen machten aus dem glückverheißenden, zukunftverkündenden Vogel Wodans den wahrhaften Teufel, so daß der Germane nun fluchte: Zum Kuckuk! Hole Dich der Kuckuk! Der Kuckuk kann das wissen! Geh zum Kuckuk! womit er den Teufel meinte. Das Schicksal des Kuckuks theilte auch sein Nachahmer, der Wiedehopf, der stets seinen Namen ruft; ihn machte der Volkswitz zum Küster des Kuckuks, so daß der Wandsbecker Bote vom Kuckuk und seinem Küster singen konnte.

Der Bauer suchte sich, da man meinte, Alles in der Natur habe Stimme, Sinn und Bedeutung, auch die Vogelsprache zu übersetzen. Der Wiedehopf sagt:

Böck de Röck (Bücke den Rücken vor Gott)!

Der Pfingstvogel mahnt vor Pfingsten und dem Pfingstbiere: Viertel Bier holen! Viertel Bier holen! nach der Pfingstwoche aber ändert er den Gesang und ruft: Hast de g'soffen, bezahl' ooch!

Die Meise als Freundin des Spinnens singt:

Spinn' dicke, spinn' dicke,
Alle Tage drei Stücke!

Die Wachtel dagegen, aus Furcht, von Bauernjungen mit Steinen geworfen zu werden, bittet:

Smi mi nit, smi mi nit!

Der schelmische Buchfinke singt:

Sech, sech, sech (sage),
Hast Du mein Gretchen nicht gesehn?

Digitized by Google

worauf der Nachbar auf dem nächsten Baume antwortet:

Süh, süh, süh (siehe),
Da sitzt sie im Wachtelbusch.

Länger ist das Lied, welches das Schwarzdrosselmännchen seinem Weibchen vorsingt:

Liesbettchen, Liesbettchen,
Willst Du nicht zu Balle kommen?
Süß, süß, süß, süß, süß (sonst siehe zu, wo Du bleibst).

Der Märker übersetzt sich das Lied der Lerche mit:

Pip, pip, pip,
Kärnken rip (Körnchen reife),
Kritt de erme Lü ok wat (Kriegen die armen Leute auch was),
Ik ok wat, ik ok wat.

Der Schwabe dagegen versteht den Gesang anders, denn er hört

'Sisch e König im Schwarzwald,
Hat siebe Töchter, siebe Töchter,
Lies isch de schönst', de schönst'!

Sogar die Elemente galten für belebte Wesen. Am Brunnen saßen die Schicksalsgöttinnen, Wasserjungfrauen, Feen und Nixen, im Brunnen lebten Elfen und Waldfrauen, aus Brunnen holte der Storch die Kinder, die unten auf den Wiesen bei der Holda weilten. Winde waren Riesen, Meereswellen Riesenjungfrauen, Regenwolken Rinderheerden, Wasserfälle Jungfrauen; im Wirbelwind (Windsbraut oder Windsbraus) fuhren Götter (und Hexen) dahin; Nothfeuer schützte gegen Seuche, Freudenfeuer zündete man auf Bergen an, wie wir noch Illumination und Fackelzug als Ehrenbezeugung gebrauchen; die Wasserlilien im Mummelsee verwandelten sich Nachts in schöne Mädchen. Die ganze Natur war von göttlichen Wesen belebt, vom göttlichen Geiste durchströmt. Am deutlichsten offenbarte sich das göttliche Walten in der Natur im Treiben, Schaffen und Wesen der Thiere, deren beseeltes Auge, ausdrucksvolle Stimme und deutsame Geberden göttliches Wirken ahnen ließen.

Manche Thiere, die wir verabscheuen oder gering schätzen, galten im Alterthume für heilig und verehrungswürdig. Die Kröte war ein unheimliches Thier, welches Unsegen brachte, dagegen trugen die Unken

Digitized by Google

Goldkrönlein und waren oft verzauberte Prinzen (Götter), die denjenigen reichlich belohnten, der sie erlöste. Sie bewachten Goldschätze und prachtvolle versunkene Schlösser. Eitle Mädchen wurden vom Teufel in Eidechsen verwandelt und müssen ihr langes Haar als Schwanz nachschleppen, daher hießen sie auch Hexen oder verschmitzte Würmer, die an Listen reich und bei ihrem geschmeidigen Wesen schwer ergreifbar sind. Auch hat ihr glasiger Blick etwas Unheimliches, so daß man in ihnen boshafte Wesen vermuthete.

Von den Fischen galten Salm und Hecht als Götterboten. Loki verwandelte sich in einen solchen Fisch, auch der Buttprinz des Märchens ist zaubermächtig, da er alle Glücksgüter verleihen kann. Fische als Götterboten pflegen Ringe wieder zu bringen, welche Strafbare weggeworfen, um sich dem wohlverdienten Schicksale zu entziehen. Gewöhnlich findet der Koch im Fischbauche den weggeworfenen Ring wieder; andere Fische suchen in der Meerestiefe verlangte Kostbarkeiten für Glückskinder auf. Spinnen, als dem Donar geheiligte Thiere, da ja eine Art das Bild des Hammers als Kreuz auf dem Rücken trägt, brachten Glück, wie man es heute noch glaubt und daher keine Spinne tödtet. Fische werden Vollstrecker des Schicksals, schwer zu tödtende Kröten aber Werkzeuge des Teufels zum Verderben und Unterwühlen.

Fleißige Spinnen und nie rastende Käfer darf man eben so wenig tödten wie Bienen, die man als Hausgenossen ehrte. Starb der Hausherr, so mußte es der Erbe den Bienen anzeigen, indem er an den Stock klopfte und sagte:

Imme, Dein Herr ist todt,
Verlaß mich nicht in meiner Noth!

Aber auch das Brautpaar des Hofes stellte sich den Bienen vor mit den Worten:

Immen innen, Immen außen,
Hier ist die junge Braut;
Immen drum und Immen dran,
Hier ist der junge Mann.

Beim Ausschwärmen der Bienen sprach man den Bienensegen:

Immen, kommt herauf und bringt uns Honig und Wachs;
Das Wachs für die Heiligen, den Honig für unsre Kinder!

Digitized by Google

Bienen verehrte man als heilige Schutzgeister und fromme Thiere, sie blieben nur bei guten Menschen, denn sie waren Boten des Himmels und der Engel.

Wo sie eine Hostie finden, die verloren gegangen ist, bauen sie aus Wachs eine Kapelle darüber, wie die Legenden erzählen. Aus der kostbaren Gottesgabe des Honigs bereitete man den geistererregenden Meth (Honigbier), welcher Begeisterung verlieh und tiefsinnige Gedanken eingab.

Die Verehrung gewisser Thiere hatte ihren Grund in der Beziehung, in welcher das Thier zu einer Gottheit stand. Als Wodans Körper einschlief, verwandelte sich sein Geist nach und nach in jede der vier Thierarten. Er flog als Vogel durch die Luft, lief als (vierfüßiges) Thier über die Erde, schwamm als Fisch durch das Wasser und drang als Wurm oder Drache ins Feuer. Später vereinigte man Fische und Würmer zu einer Art und hatte also nur drei Thierreiche, von denen jedes unter einem Königspaare stand. Daher erzählt das Märchen, wie ein Lehrjunge bei drei berühmten Meistern einer fernen Stadt verstehen lernte, was die Hunde bellen, die Vögel sprechen, die Frösche quaken. Ein andres Märchen bringt einen König, der seine Schwester befreien will, zu dem Wolf-, Fisch- und Hornissenkönig. Wenn ein solcher König pfeift, müssen seine Thiere zu ihm eilen. Beim dritten Pfiff darf keiner fehlen; ist dies doch der Fall, so forscht er nach, wer fehlt, und warum er fehlt. Will ein solcher König einem Menschen für erwiesene Dienste dankbar sein, so giebt er diesem ein Theilchen (Haar, Feder, Schuppe) seines Leibes; reibt der Mensch dasselbe, so müssen König und Unterthanen sofort zu seiner Hilfe erscheinen. Im goldenen Schloß (dem Götterhimmel Walhalla) laufen Thiere aller Art herum, welche Holda am Tage auf die Weide treibt, des Nachts in eine Höhle einsperrt. Da die Thiere in der Welt herumkommen, so wissen sie alles, was in der Welt geschieht, und kann man aus ihrer Stimme oder ihren Bewegungen weissagen, d. h. Geheimnisse erfahren, weshalb sich Rath Suchende im Märchen gern an Thiere wenden.

Als Jemand in den Himmel wollte und den Weg suchte, gab ihm Holda eine Katze mit, die ihn zu den Vögeln brachte, von denen der Storch ihn in den Himmel trug. Der Prinz mit den eisernen

Digitized by Google

Stiefeln wollte ins goldene Schloß und kam nach und nach zu drei Einsiedlern (Thierkönigen), die ihn stets ein Stockwerk höher wiesen. Im obersten wohnten die Vögel, von denen der Greif ins goldene Schloß (Himmel) brachte.

Zuweilen verwandeln sich Götter in Thiere, oder diese verleihen einem Menschen die Gabe, sich in ein Thier zu verwandeln. Das Märchen kennt Prinzen, die in Bären verwünscht sind, die Legende weiß von heiligen Bären, Hirschen, Rehen, Raben u. s. w. zu erzählen, die von Gott einem Menschen zu Hilfe gesandt wurden, und denen man Kapellen errichtete. Berthold nannte die eben gegründete Stadt Bern nach dem Bären, und oft verheiratheten sich verzauberte Bären mit Menschenfrauen, denen sie dann zu Zeiten als Menschen erschienen. Hirsche und Eber wühlten Marienbilder oder Reliquien auf oder entdeckten Heilquellen, wie die Sage berichtet.

Vieles ist aus der Göttersage in's Märchen und in die Legende übergegangen. Thor war Schützer der Bären und hieß selbst Bär. Baute man auf seiner Tempelstätte eine Kirche, so erzählte die Legende, daß ein frommer Bär dazu die Veranlassung gegeben habe. Zwerge schmiedeten dem Sonnengott Fro einen goldenen Eber und einen Goldhirsch; im Märchen gewinnt der lustige Ferdinand einen Goldhirsch, den ein Mechanismus beweglich macht und ihm Stimme verleiht, und wie Fro von Wodan's Hochsitze aus die Gerda sieht, so Ferdinand von der Thüre aus die Königstochter. Der Bär war der König des Waldes, der Gold- oder Sonnenhirsch, der hinter die Berge eilt, die wohlthätige, wunderwirkende Sonne.

Bär, Wolf und Fuchs waren geachtete Waldthiere, der leichenfressende Wolf dem Wodan, der Fuchs dem Fro geweiht. Nach ihnen benannten sich Helden, und sie spielen in der Thiersage die Hauptrolle. Die Katze als Begleiterin und Zugthier der Freyja galt für ein zukunftkundiges Wesen und sank später zum Reitthier der Hexen herab. Neben Wodan's Throne saßen als Wächter zwei Wölfe; ein Wolfungeheuer wird im Weltkampfe den Wodan verschlingen; zwei Wölfe verschlucken nach langer Verfolgung Sonne und Mond. Da dem Fro die Zahl neun geweiht war, so erhält im Märchen der göttliche Fuchs neun Schwänze und wird die Katze die Kammerjungfer der Frau Fuchsin (Freyja). Auch die Holda hat eine Katze bei sich, welche die

Digitized by Google

Pforte des Hauses bewacht und über Kobolde und Zwerge herrscht. Teufel und Hexen nehmen als Vertreter der Götter und Elfen Katzengestalt an, und da Holda um sich die Seelen der Verstorbenen sammelt, so erhalten böse Menschen Katzengestalt, sitzen als Katzen auf dem Sarge oder springen aus demselben und treiben allerlei Spuk. Putzt sich eine Katze, sagen wir, es kommen Gäste, wäscht sie sich, so giebt es Regen. Auch im Eichhörnchen sah man einen verwünschten Menschen; als Hader stiftendes Thier lief es am Weltbaume auf und ab und war wegen seiner rothen Farbe dem Donar geweiht. Als man diesen als Teufel darstellte in christlichen Zeiten, so ward auch sein Eichhörnchen ein Teufelsthier, dessen Gestalt Urian gern annahm.

Von unsern Hausthieren weiß die Göttersage und nach ihr Märchen und Legende viel zu erzählen. Der Hund als kluges, muthiges Jagdthier und scharf hörender Wächter war der Holda (Maria) oder Harke oder Gode geweiht, begleitete die Jagd, bewachte versunkene Schätze, begleitete die Nornen und zeigte durch sein Heulen das Nahen der Hel (des Todes) an. Als geistersichtig war er eine unheimliche Gestalt, in welcher das Märchen den Teufel erscheinen läßt, namentlich wenn der Hund schwarz aussieht. Mephistopheles führt sich bei Faust in Pudelgestalt ein.

Der Eber galt für ein hochheiliges Thier als Sinnbild der Sonne und deren Zugthier. Ein Eber speiste täglich die Helden der Walhalla und nahm nie ab; am Julfeste durfte Schweinebraten als Festgericht nicht fehlen, und die Frouwa sandte ihn als segenbringenden Boten, denn wenn er durch das wallende Getreide ging, so gab es ein fruchtbares Jahr. Auf einem Eber reiten daher jene geisterhaften Reiter oder Heilige, die den Menschen Beistand bringen, denen ein Unheil widerfahren ist. Als Belohnung verlangen sie ein Kind, welches sich dem Dienste Gottes weiht. Auch trägt oft ein Wildschwein (Holda) auf seinem Rücken ein im Walde verirrtes Kind heim. Da Holda auch in Seen und Teichen wohnt, so vertreten Hecht und Schellfisch den Dienst der wohlthätigen Schweine, weshalb man solche nicht fangen darf. Sobald Holda bemerkt, daß ein solcher Fisch im Teiche fehlt, pfeift sie, worauf derselbe wieder ins Wasser springt, denn er ist göttliches Eigenthum. Fische wissen alles, was im Wasser

Digitized by Google

vorgeht, und bringen daher verlorene Ringe wieder, aber auch absichtlich weggeworfene, wodurch man sich einer Strafe entziehen wollte oder dem Schicksal trotzte.

Rinder und Stiere waren der Mutter Erde (Nerthus) geheiligt, daher nahmen die Mecklenburger den Stierkopf ins Wappen, schmücken die Alpenhirten nach urgermanischem Brauche die Rinder beim Aufzug auf die Alp und beim Heimzug mit Blumen. Da Donar seinen Wagen von Böcken ziehen ließ und der rothhaarige Gott später zum Teufel umgestaltet wurde, so ward der Bock des Teufels Reitpferd, und erhielt der Teufel Bockshörner und Bocksfüße.

Am meisten verehrt waren die dem Freyr oder Fro geheiligten Pferde, denn sie dienten bei den Hauptfesten als die vorzüglichsten Opferthiere und zogen als Schlachtrosse mit hinaus in den Kampf. Wodan jagte auf dem achtbeinigen Schimmel Sleipnir in Sturm und Wetter dahin und führte als Schimmelreiter das wüthende Heer der Walhallahelden. Der Tagesgott Fro fuhr über den Himmel mit dem Roß Glanzmähne (Skinfaxi), der Nachtgott mit der Thaumähne (Hrimfaxi), und den Sonnenwagen zogen die Rosse Frühwach (Arvakr) und Allklug (Allvidr). Auch die Riesen ritten auf goldmähnigen Rossen, und die Schlachtrosse der Helden besaßen Sprache und Verstand. Bajart soll heute noch im Ardennenwalde hausen und am Johannistage wiehern, da er eigentlich das Sonnenroß bedeutet. Pferde galten für klug und zukunftskundig, sprachen mit ihren Reitern, ertheilten ihnen weisen Rath und witterten die Nähe von Geistern. Daher erfand die spätere Sage Spukrosse, die hier und da Mitternachts oder als Wahrzeichen erscheinen, oder es werden auch Menschen zur Strafe in Pferde verwandelt, da diese ja menschliche Klugheit verrathen und menschlichen Blick zeigen. Neben dem Tempel Fro's nährte man eine Heerde Schimmel, deren Mähne man mit Gold- und Silberbändern durchwand, und Pferdegewieher galt für eine Vorbedeutung des Sieges. Diese Pferde benützte man als Orakel, indem man sie über hingeworfene Runenstäbe schreiten ließ. Noch heute versehen die niederdeutschen Bauern (Sachsen) den Hausgiebel mit einem geschnitzten zweifachen Pferdekopf, um Unheil vom Hause abzuhalten.

Digitized by Google

Das Pfingstreiten unsrer Bauern ist das Ueberbleibsel einer uralten Gottesverehrung des Fro. Man pflegte bei dessen Sommerfeste dreimal um seinen Tempel oder um sein Bild zu reiten, und wer beim dritten Ritt zuerst wieder an die Tempelthüre kam, dessen Hut schmückte man mit Bändern und ließ den Sieger voran in den Tempel ziehen. Heute noch wird beim Pfingstreiten ein grüner Busch mit Bändern und Tüchern als Preis ausgesteckt für den, der im Vorbeireiten einen am Pfahle aufgehängten Kranz herabnimmt, weshalb das Fest auch Kranzreiten heißt. Der Sieger wird mit Bändern und Tüchern geschmückt und unter Musikbegleitung auf den Tanzplatz oder ins Wirthshaus geführt, wo er den Vortanz hat. Tanzen, Singen und Methtrinken gehörten zu den uralten Opferfeierlichkeiten. Das Minnetrinken der Priester vor dem Altare wurde nach häufigen Verboten nach und nach abgeschafft, doch an gewissen Festen tanzte man in der Kirche und dann auf dem Kirchhofe, d. h. man bewegte Hände und Füße beim Umzug nach Takt und Melodie des Festliedes. So tief wurzelten die heidnischen Gebräuche.

Heilige Käfer und Vögel.

Mit heiliger Scheu betrachtete man die muntern, lebhaften, immer beschäftigen Käfer, die man wegen ihrer rastlosen Beweglichkeit Webel oder Wiebel nannte. Der wunderbare Instinct, welchen diese Thiere zeigen, setzte die Germanen in Erstaunen, und sie schrieben denselben einer besonderen göttlichen Einwirkung zu. Von Käfersagen sind indessen wenig auf uns gekommen; wir wissen nur, daß man meinte, schwarze Käfer hielten bei Goldschätzen Wache und der dem Donar geweihte Hirsch- oder Roßkäfer (Donnerpuppe) schützte gegen den Blitz. Im Kinderliede werden Mai- und Marienkäfer sehr gefeiert, jener als Frühlingsbote, dieser als Götterbote aus dem Himmel, wohin er zum Sonnenstuhl der Frouwa zurückkehrt, damit er die Göttin um Sonnenschein für die Menschen bittet. In Schwaben heißt dieser Käfer daher auch Sonnenkind oder Sonnenscheinchen, und man glaubt,

Digitized by Google

daß die Sonne aus Trauer einen Tag lang nicht scheint, wenn man ein solches Thierchen tödtet.

Mai- oder Marienkäfer stammen aus dem Lande der Elfen (Engelland) und sind verzauberte Menschenseelen. Man ließ sie von dem Finger auffliegen und wahrsagte aus ihrem Fluge die Zukunft. Vor 200 Jahren war es in Schleswig noch Sitte, den ersten Maikäfer in festlichem Aufzuge auf grünem Busche aufs Rathhaus zu tragen, wofür ein Labetrunk verabreicht ward. Das Sonnenkäferchen setzt man auf den Finger und fragt, wie lange man leben wird. So oft es die Flüglein hebt, ehe es davon fliegt, so viele Jahre wird man noch auf Erden weilen, ehe man in den Himmel kommt. Man nennt das Käferchen wegen seiner Wahrsagekunst auch Gotteskühlein, Gottes-kalb, Herrgottskalb, Herrgottsthierchen, Herrgottsvöglein, Marien-vöglein u. s. w. In England wie in Deutschland singen die Kinder, wenn sie das Thierchen auf den Finger gesetzt haben, damit es auf-steige und ins Elfenland zurückkehre:

Maikäferchen, flieg aus!
Dein Häuschen brennt,
Dein Mütterchen flennt,
Dein Väterchen sitzt auf der Schwelle,
Flieg in den Himmel aus der Hölle!

Man will es durch solche drohende Schreckensnachrichten zur Eile antreiben. Von Bienen glauben wir noch, daß sie dem Glück bringen, auf den sie sich zum Rasten niedersetzen.

Noch mehr achteten unsere Urvorfahren auf die behenden stimm-begabten Vögel, diese Segler der Lüfte, welche mit dem Himmel im Verkehr standen und die ganze Welt durchschweiften, daher alle Geheimnisse erlausch-ten und wußten, was vorging. Von Wodan's Schultern flogen täglich zwei Raben in die Welt, um ihm Kunde zu bringen von dem, was sich in derselben ereignete. Göttinnen schwebten im Falkenkleid oder Schwanen-hemd durch die Luft, Götter und Riesen durcheilten dieselbe als Adler. Als Siegfried die Vogelsprache verstand, wurden ihm wunderbare Dinge offenbar. Dagegen schließen sich kleinere Vögel treulich dem Menschen an, lassen sich von ihm ernähren, erfreuen ihn dafür mit ihrem Gesange, vertilgen zum Nutzen seiner Gärten und Felder schäd-liche Insecten. Das Märchen erzählt viel liebliche Geschichten von

Digitized by Google

der Dankbarkeit der Vögel, welche barmherzige Kinder bei der Arbeit unterstützen, der Aschenbuttel Erbsen auslesen helfen, die Braut vor dem gefährlichen Räuberhause warnen, aus dem Essigkruge Hof und Königsschloß zaubern. Die Stieftochter einer Königin sollte auf dem Boden das Getreide hüten. Da kamen die Vögel des Himmels, flogen begehrlich um den Vorrath von Körnern und begehrten ein wenig Nahrung. Das Mädchen sättigte sie, und nun beriethen sie auf dem Dache, wie sie ihrer Wohlthäterin helfen könnten. Sie verliehen ihr allerlei wunderbare Gaben, daß sie alle Tage schöner wurde, daß aus Fußtritten Rosen wuchsen, daß ihr gar Goldringe aus dem Munde fielen, wenn sie lachte u. s. w.

Königinnen nahmen sich daher gern der Vögel an, sogar der Sperlinge, die als Raupenvertilger für Wohlthäter galten und wegen ihrer Verschmitztheit als gottbegabte Thiere erschienen. Noch heute wagt es der Bauer nicht, Storch, Lerche und Schwalbe zu stören und hält es für eine Versündigung, wenn man diese Thiere tödten wollte. Das dem Donar geheiligte Rothkelchen ist uns noch heute ein lieber wohlgepflegter Wintergast. Staare, Meisen, Möven, Bergenten und Spechte hielt man für zaubermächtige Thiere, die Schwalbe für eine Segenbringerin, die Nachtigall, die auf der Linde als dem Liebesbaume wohnt, für Liebesboten, welcher vom Goldschmiede die Brautringe holt.

Raben oder Habichte erhielten Opfergaben, indem man Speisereste im Hofe umherstreute und dazu sang:

Habicht, hier geb' ich Dir ein Opferlamm,
Friß mir keine Hühner auf.

Eulen und Elstern haßte man als Unglücksvögel, weshalb der Bauer Eulen an sein Scheunthor annagelt, wenn sie in seine Gewalt fallen. Elstern zu schießen, bringt Unglück, denn Elster und Sperber sind uralte Weissagevögel, denen man aber nicht recht trauen darf, weil sie verstockten boshaften Sinnes sind. Der Teufel nimmt daher auch die Gestalt der Elster an, und auf Elsterschwänzen reiten die Hexen am 1. Mai auf den Blocksberg, wie Zauberer auf dem Schwanze des Windes dahinfahren.

Manche Vögel besaßen und verliehen besondere Gaben, und da sie einem Gotte dienten, so konnte man aus ihrer Stimme und ihrem

Digitized by Google

Fluge weissagen. Der Rabe, Wodan's Begleiter und Kundschafter, verkündete Krieg und Tod, kennt aber auch alle Weltbegebenheiten und kann prophezeihen. Das leichenbedeckte Schlachtfeld gehört ihm und dem Wolfe. Da Rothbart im Kyffhäuser den Wodan in Asgard vertritt, so fliegen Raben so lange um den Berg, bis der Kaiser erwachen soll. Dänenkönige führten das Bild eines Raben im Fahnenstück des Hauptbanners. Wenn ein Rabe krächzend über ein Haus fliegt, so stirbt jemand darin; fliegt er Reisenden über den Weg, so bedeutet dies Unglück; kämpfen Raben miteinander, so giebt es Krieg. Im Märchen erzählen drei Raben, die auf einem Galgen sitzen, Wundergeschichten, da sie als weltkundige Vögel Alles erfahren. Wollen Kinder den Raben aus dem Neste scheuchen, um ihm die Eier wegzunehmen, so drohen sie mit dem Donnerkeil, indem sie singen:

Krapp, Krapp, Dein Häusle brennt,
Sitzen sieben Junge drin;
Fällt ein Block vom Himmel runter,
Schlägt dem Alten den Kragen runter.

Der Teufel nahm gern die Gestalt des schwarzen Raben an, und zur Zeit der Hexenprocesse ward Mancher hingerichtet, z. B. der Bürgermeister von Braunschweig, weil ihm der Teufel als Rabe nachgelaufen sei. Der Rabe als Unheilstifter stiehlt Ringe, um Unschuldige zu verderben, wie die Sage vom Merseburger Bischof berichtet, dem plötzlich der Siegelring fehlte, und den seinen Kammerdiener für den Dieb hielt, den er trotz aller Betheuerungen der Unschuld hinrichten ließ. Erst später, als ein Sturm den Pappelbaum mit dem Rabenneste umwarf, fand man in demselben den Ring.

Der Klapperstorch galt schon im Alterthume für den Bringer der Kinder, die er aus dem Brunnen holte, auf dessen Wiesengrunde Holda die Seelen ungeborener oder bald gestorbener Kinder um sich sammelte. Der Brunnen ist der jenseits der Wolken liegende Himmel, wohin nur der Götterbote fliegen kann, um die Seelen abzuholen, welche bestimmt sind, in einen Menschenleib einzukehren, der ohne Seele ein Leichnam, d. h. Larve, lebloses Bild des Leibes ist.

Der weitreisende, hochfliegende Vogel flog bis zum goldenen Schloß (Götterburg oder Himmel), wo auf grüner Wiese (Idafeld) unter Holda's Schutz die Kinderseelen spielen. Da der vielkundige

Digitized by Google

Vogel alle Länder besucht und kennt, so könnte er Land und Leute verrathen. Damit dies nicht geschehe, gab ihm Gott keine Zunge. Nur bei ganz wichtigen Begebenheiten klappert er; doch sichert er das Haus, wo er sein Nest hat, gegen Blitz und Wetterschlag.

Auch der Zaunkönig war ein Göttervogel, der den Menschen das Feuer vom Himmel brachte und sich durch List zum König der Vögel machte. Es war nämlich festgesetzt, der solle König werden, der am höchsten fliege. Als nun die Vögel aufflogen, barg sich der namenlose kleine Vogel unter den Schwanzfedern des Adlers und flog erst auf, als dieser nicht mehr aufwärts vordringen konnte. Die Vögel wollten den Kleinen nicht als König haben, sondern bestimmten, der solle König sein, der am tiefsten in die Erde eindringe. Zaunkönig kroch in ein Mauseloch. Die erzürnten Vögel stellten die Eule als Wächter davor, um den kleinen Betrüger zu tödten. Vom scharfen Sehen ermüdeten die Augen der Eule und fielen ihr zu. Dies benutzte der Bewachte, entschlüpfte und flüchtete in eine dichte Hecke, wo man ihn nicht verfolgen konnte. Er heißt daher zum Spott Zaunkönig; die Eule aber ward seitdem von allen Vögeln gehaßt, weshalb sie sich nur des Nachts hervorwagt. Erscheint sie am Tage, so fallen alle Vögel über sie her, um sie wegen ihrer Verschlafenheit zu züchtigen.

Der Hahn wegen seiner schmetternden Stimme und seines streitbaren Muthes fand hohe Ehre, denn er ward als Wachtvogel nach Asgard gesetzt, um Götter und Helden zum Kampfe aufzurufen, wenn der Tag des Weltunterganges anbricht. Dieser Goldhahn mit dem rothen Kamme ist das durch Blitz entstandene Feuer, weshalb wir eine aufzüngelnde Feuersbrunst den rothen Hahn nennen, den man aufs Dach gesetzt hat. Als Weissagethier, welches den Sonnenaufgang ankündigt, dient er noch als Wetterfahne oder zeigt versunkene Kirchen und verfallene Opferstätten an, wo er spukhaft erscheint. Als Bremer Stadtmusikant spielt er die Rolle des Wächters von Asgard, und im ABCBuch wird er als Reitthier abgemalt, wozu man den Weisheitsvogel gebraucht, um schnell vorwärts zu kommen. Wegen seiner Kampflust und seines Todesmuthes ehrte man ihn als heiligen Kriegsvogel, den man bei Gottesgerichten als Kämpfer benützte; Karl der Große übergab seinem Sohne das Reich, als dessen Kampfhahn

Digitized by Google

siegte. Der Hahn in Asgard trug rothe und goldene Federn; ein schwarzer Hahn weilte in der Unterwelt und zeigte durch sein Krähen den Ungeheuern der Unterwelt die Zeit an, wenn sie auf die Oberwelt steigen und mit den Göttern kämpfen sollten. Ein dritter Hahn lebte im Lande der Riesen, um auch diese zu wecken, mit den Ungeheuern vereint gegen die Götterburg zu ziehen.

Von einigen Vögeln haben sich vollständige Sagen erhalten. — Besonders viel weiß das Märchen vom zauberkundigen Specht und vom weissagenden Kuckuk zu erzählen, was heute noch im Volksglauben fortlebt. Der Specht kannte die zaubermächtige Springwurzel, welche den Zugang zu verborgenen Schätzen öffnet, da sich jede Thür vor derselben erschließt. Nach dem klugen Specht nannte sich der angelsächsische Nationalheld Beowulf, d. h. Bienenwolf oder Specht, welcher die raubgierigen Herrscher des Meeres überwand in übermenschlichem Kampfe. In Norwegen nennt man den rothhaubigen Schwarzspecht Gertrudenvogel, denn er war ursprünglich eine Frau mit Namen Gertrud. Da nun in der christlichen Legende Wodan in Christus und Donar in Petrus verwandelt wird, so finden wir in der Legende folgende uralte Göttersage wieder:

Einst wanderten Wodan und Donar, wie sie es öfter zu thun pflegten, auf Erden durch die Länder, um sich von dem Thun und Treiben der Menschen durch eigene Erfahrung zu unterrichten. Weit waren sie über felsige Berge und öde Heide gezogen, daher müde und hungrig und froh, endlich eine menschliche Wohnung zu erreichen, wo sie rasten und an Speise und Trank sich erquicken konnten. In der Bauernhütte wohnte eine Frau, mit Namen Gertrud. Sie trug ein hellfarbenes Kleid und eine rothe Haube auf dem Kopfe und war eben mit Brodbacken, beschäftigt. Die Reisenden, müde und hungrig, baten um ein Stück Brodkuchen. Gertrud gab jedem ein bescheidenes Stücklein, doch siehe, als die Götter es in der Hand hatten, wuchs es und wuchs, bis es den ganzen Tisch bedeckte. Die Frau war geizig, und es that ihr leid, daß sie den Fremden ein so großes Stück gegeben habe. Sie nahm ihnen dasselbe wieder weg und fing an, einen kleineren Brodkuchen für die Fremdlinge zu backen. Doch auch dieser wuchs in wenig Augenblicken zur Größe eines Tisches an, weshalb ihnen die geizige Frau die Kuchen wieder wegnahm und die Fremden

Digitized by Google

als böse Gesellen weiter gehen hieß, weil das dargereichte Brod zum Almosen zu groß sei.

Darüber ward Wodan zornig und sprach: Weil Du uns nichts gönnst und uns den Segen vorenthälst, den wir Deinen Kuchen verliehen, so sollst Du zur Strafe ein kleiner Vogel werden und Dein dürres Futter kümmerlich zwischen Holz und Rinde suchen, und weil Du uns den Trunk verweigert hast, sollst Du nur dann trinken, wenn es regnet. Jedes andere Wasser sei Dir verboten, weil Du der Gottesgabe nicht werth bist.

Sofort verwandelte sich die Frau in den Gertrudsvogel. Vor Schrecken wußte dieser nicht, wohin und wie er entfliehen sollte, denn die Männer standen noch in der Thüre, da flog er in den Schornstein, um aus dem Hause zu kommen. Der Schornstein aber färbte den ganzen Körper schwarz, nur die Haube behielt ihre rothe Farbe, weil der Vogel sich wohl in Acht nahm, mit dem Kopfe an den Schornstein anzustoßen. Seitdem genießt Gertrud nur in den Würmern der Baumrinde ihr Futter und pfeift, wenn Regenwetter bevorsteht, denn sie dürstet sehr und freut sich, daß sie nun bald einmal trinken kann.

Mit dem muntern, neckischen Kuckuk macht sich das Volkslied viel zu schaffen, und der Bauernknabe fragt den alten Weissagevogel heute noch, wie lange er leben soll. Der Kuckuk antwortet aber nur demjenigen richtig, der ihn im Frühjahr zum ersten Male hört, so daß also die meisten Frager betrogen werden. Wer sollte nicht den heitern Frühlingsboten mit der wohltönenden, melodischen Stimme lieb haben, die so klangreich durch den grünen Wald schallt! Bei Slaven und Germanen wird daher im Volksliede gern des Kuckuks als eines Vertrauten und Rathgebers gedacht. Das Märchen hat auch nachgeforscht über den Ursprung des wunderbaren Vogels und dabei folgende Thatsachen an das Licht gezogen.

Ursprünglich war der Kuckuk ein Bäcker- oder Müllerknecht (Beckenknecht), der in einen Vogel verzaubert wurde und daher noch mehlbestäubtes Gefieder trägt. Er stahl nicht nur gewöhnlich das Mehl aus dem Sacke, sondern war zur theuren Zeit am habgierigsten, weil er dann am meisten verdienen konnte. Brachten arme Leute zu dieser Zeit Teig zu ihm, und schwoll dieser durch den besonderen

Digitized by Google

Segen Gottes reichlich an, so zwickte der Bäcker hier und da größere und kleinere Fetzen ab, indem er ausrief: guck, guck, wie das unmäßig groß ist! Als Gott diesen grausamen Betrug bemerkte, verwandelte er den habgierigen Bäcker in einen Vogel, der immerfort seinen Namen rufen muß, um seine Anwesenheit anzuzeigen. Daher sagt das Sprichwort: das Brod wird theuer, wenn der Kuckuk seinen Namen noch nach Johannis ruft. Goethe schildert ihn nach altem Volksglauben als Wahrsagevogel.

Im Mittelalter hieß der Kuckuk Gauch und war als lustiger, neckischer Vogel bekannt, der die Menschen gern bethört und irre führt. Weil er aber stets nur seinen Namen ruft, so galt er für einen eitlen Narren. Gauch nannte man daher auch närrische, eitle Menschen und sprach von einem Schalks- oder Narrenberge als einem Orte, wo viel klugredende, aber dumm handelnde Menschen zusammenkämen. Von seiner alten Heiligkeit hat der Kuckuk nichts behalten als einige Namen, die er Pflanzen gab, z. B. Kuckuksblume, Kuckuksbrod, Kuckuksspeichel u. s. w. Später glaubte man, daß der Teufel in Gestalt des neckischen, wunderlichen und irreführenden Vogels erscheine, um Unheil anzurichten. Man sagte daher: Zum Kuckuk! Der Kuckuk soll Dich holen! Der Kuckuk kann das wissen! Da möchte man des Kuckuks werden! Scheere Dich zum Kuckuk! Hat Dich der Kuckuk hergebracht? womit man also eigentlich den Herrn Teufel meint.

Schlangen und Drachen.

Von Schlangen und Drachen (Lindwurm, richtiger Lintwurm) wissen Heldensage und Märchen viel zu erzählen, denn man hielt sie für Hüter von Goldschätzen (Hort). Die Schlange ward von den Longobarden als Sinnbild Wodan's verehrt, sie war Götterbotin und zaubermächtig, und der Schlangenkönig konnte Unsterblichkeit verleihen. Er selbst besaß dieselbe als Wirkung seiner Goldkrone, die er selten ablegte. Wurde ihm diese entwendet, so verfolgte er mit allen seinen Unterthanen den Räuber so lange, bis er die Krone zurückerhielt. Die gemüthliche Hausschlange dient den Kindern als Schutzgeist, schläft

Digitized by Google

bei ihnen und trinkt mit ihnen Milch. Die giftblickende Jochviper Tirols, die von Berg zu Berg springt, ist der Wurm (Schlange), mit welchem Dietrich kämpft. Sie erinnert an die Midgardschlange, d. h. jenes Ungeheuer, welches das Weltmeer vorstellte und sich wie eine Schlange um die Erdscheibe krümmte. Die Schlange heißt die Königin der Würmer und ist der Holda geheiligt. Schlangenkönige verschenken goldene Ringe und Edelsteine, sind heilkundig und verleihen wunderbare Gaben. Göttinnen nehmen zuweilen Schlangengestalt an, Götter und Riesen die der Drachen.

Die Drachen stellte man sich als geflügelte Schlangen vor und nannte sie Wurm oder Lint. Als man dieses Wort nicht recht ververstand, sagte man Lindwurm, weil Siegfried den Drachen unter einer Linde erlegte. Drachen sind roh, grausam, raubgierig, unbändig, wild und haben Freude am Morden und Verheeren. Auf dem Kopfe tragen sie einen Helm, unter den Flügeln ein Schwert, und oft liegt eine Drachenfamilie, in Waffen schlummernd, auf einem Goldschatz als Wächterin ausgestreckt. Sie sind Versinnlichung der rohen, zerstörenden Naturmächte, werden daher gleich den Riesen als Menschenfresser und Mädchenräuber geschildert, verlangen zu gewissen Zeiten ein Opfer und verheeren das Land, wenn man dasselbe nicht darbringt. Drachen speien Feuer, athmen Gift aus und erscheinen oft vielköpfig.

Die Elemente als rohe Naturkräfte richten Unheil an, und Gold macht habgierig, geizig, grausam, reizt zu Gewaltthat und Mord, weshalb auf den berühmten Goldschätzen ein Fluch liegt, aber auch Götter und Helden zur Vertilgung der Drachen ausziehen. Wie Donar gegen die weltverwüstende Midgardschlange kämpfte, so Siegfried, Dietrich, Siegmund, Beowulf, Frothr, Ragnar Ladbrok gegen Drachen, deren Blut die Haut undurchdringlich oder hörnen machte, wenn man sie damit bestrich, wogegen das Herz, wenn man es kochte und verzehrte, die Gabe verlieh, die Vogelsprache zu verstehen.

Uralt ist die Sage vom Haidewurm Fafnir, der einsam auf der öden Gnipahaide den fluchbringenden Schatz (Hort) bewachte, indem er über demselben lagerte. Man nannte das Gold daher auch Wurmbett oder Wurmbettsfeuer, und der Volksglaube behauptete noch lange, daß ein feuriger Drache Gold ins Haus bringe oder in verrufener Gegend oder einsamer Haide Goldschätze bewache. Siegfried

Digitized by Google

erschlug den Fafnir und gewann den unheilbringenden Hort, der seiner ganzen Familie gewaltsamen Tod brachte. Die Königstochter erhielt wegen ihrer goldglänzenden Schönheit den Namen Siegelinte. Nach einer andern Sage ward Krimhilde von einem Drachen, der durch die Luft flog, auf den Drachenstein geschleppt und dort gefangen gehalten, bis Siegfried den Drachen erlegte und die Jungfrau befreite.

Gar sinnig ist die Sage von der wachsenden Goldgier, wie sie die Ladbrokdichtung darstellt. Ein Zauberkönig verschenkte an einen Heldenkönig einen Drachen, als dieser noch ein kleiner Wurm war. Dieser lag in einer Kiste auf einen Häuflein Gold, welches ihm als Lager oder Unterbett diente. Mit dem Drachen wuchs auch der Goldschatz, so daß der Wurm in der Kiste keinen Raum mehr hatte, sondern sich außen um denselben herumlegte. Man brachte endlich ihn und den Schatz in ein Zimmer; doch auch hier wiederholte sich dasselbe Wachsthum, worauf der Drache das Zimmer verließ, weil es ihm zu eng ward, und sich, in einen Ring zusammengekrümmt, um dasselbe herumlegte. Niemand durfte ihm nahe kommen, denn nur den Wärter ließ er zu, der ihm täglich einen Ochsen als Nahrung zuführte. Da ward es dem Könige zu arg mit den Opfern und unheimlich wegen des stets wachsenden Ungeheuers, er forderte also seine Helden auf, denselben zu tödten, und versprach dem Sieger den Drachenhort und die Königstochter als Gemahlin.

Im Volksmärchen ist der goldbehütende Drache zu einer goldgekrönten Unke oder zum Otterkönig geworden, welche erlöst sein wollen und dem große Schätze anbieten, welchem die Erlösung gelingt. Es kennt auch einen Hauskobold Drak, den man mit Brod und Hering füttern muß als mit altheidnischer Festspeise, die man am Berchtestage genoß. Ein anderer Drak vermehrt das Geld, das man ihm giebt, täglich um das Doppelte; mit der Zeit ward der goldvermehrende Drache zum Heckethaler oder Brutpfennig der Volkssage.

Der Drachensagen, Drachensteine u. s. w. giebt es viel, denn man trug uralte Riesengeschichten auf Drachen über. Einst ging ein Bauer zu Markte und frug seine Töchter, was er ihnen mitbringen solle. Die Jüngste wünschte sich drei Rosen auf einem Stiele. Als nun der Vater an einem schönen Garten vorbeiging und einen Rosen-

Digitized by Google

zweig sah, der drei Blumen an einem Stiele trug, pflückte er denselben ab. Der Garten gehörte aber einem häßlichen Drachen, der sofort hervorschoß, den Bauer ergriff, um ihn zu tödten, ihm aber auf dessen klägliches Bitten das Leben schenkte unter der Bedingung, daß er ihm die jüngste Tochter bringe. Traurig kehrte der Bauer heim und erzählte, was ihm begegnet war. Die Tochter beruhigte ihn, da sie bereit sei, dem Vater zu Liebe zu dem Drachen mitzugehn und ihn zu pflegen, so gut sie könne. Sie ward dem Ungeheuer übergeben und lebte mehrere Jahre bei demselben. Da war dieser einst plötzlich verschwunden. Voll Sorge, durchsuchte das Mädchen den meilenbreiten Garten, ging von Weg zu Weg, von Beet zu Beet und rief: Liebes Thierlein, wo bist? Siehe, da kroch es aus einem Graben hervor, gerührt von der treuen Anhänglichkeit des Mädchens, verwandelte sich in einen schönen Königssohn und nahm seine treue Pflegerin als Gemahlin mit in sein Schloß.

Die Ursage vom Drachen und Goldhort erzählt die Edda, und sie klingt dunkel in der Siegfried- und Nibelungensage nach, indem sie warnend mittheilt, wie mit dem Golde Habgier, Verrath, Mord und Elend über die Menschen gekommen sind. Gold reizt zu Verbrechen, es verhärtet das Menschenherz und macht den Menschen glauben, er vermöge Alles, wenn er Gold besitzt.

Einst gingen die drei Urgötter Odin, Hönir und Loki, die den Menschen geschaffen hatten, auf der Wanderung durch die Länder an einem Flusse entlang bis zu einer Stelle, wo er einen Wasserfall bildete. Als sie in denselben hinabblickten, bemerkten sie eine Otter, die einen gefangenen Lachs im Munde trug, um ihn an ruhigem Plätzchen zu verzehren. Die Götter hatten Hunger, und daher wollte Loki der Otter durch einen Steinwurf die Beute abjagen. Er traf sie jedoch mit dem Steine so heftig, daß sie todt niederfiel, Loki also Otter und Fisch erbeutete. Er freute sich dieser Doppelbeute, denn außer dem Fischfleische hatte er noch einen warmen Pelz erjagt, den er im Winter recht gut brauchen konnte.

Abends erreichten die Wandrer ein Bauernhaus, welches Hreidmar bewohnte, und schickten sich an, nachdem sie Aufnahme gefunden hatten, den Fisch zum gemeinsamen Abendmahle zu kochen. Da erkannte Hreidmar in der todten Otter seinen Sohn, der sich in ein Thier

Digitized by Google

verwandelt hatte, erhob großes Klaggeschrei und verlangte von den Reisenden Buße und Blutgeld für den Mord. Sie sollten ihm so viel Gold geben, daß die Otter ganz damit bedeckt sei; auch nicht ein Haar dürfe frei herausstehen.

Die Götter versprachen Alles und sandten den Loki aus, das verlangte Gold herbeizuschaffen. Loki wußte sehr wohl, daß die Götter nicht so viel Gold besaßen, wohl aber der Zwergkönig Andvari, der sorgenvoll Umschauende, der sich gern als Fisch in demselben Wasserfalle aufhielt. Loki lieh sich von der Meeresgöttin ein Netz und fing den Zwerg im Kessel des Wasserfalles. Um sich loszukaufen, mußte Andvari all sein Gold und auch noch den Zauberring hergeben, dessen Kraft den Goldschatz täglich vermehrte. Diese Habgier erbitterte den Zwerg so sehr, daß er das Gold verfluchte, damit es jedem Besitzer nur Unglück bringe. Die Asen bedeckten nun mit diesem Fluchgolde die todte Otter und legten noch den Ring auf das eine Haar, welches aus dem Golde hervorsah.

Kaum befand sich Hreidmar im Besitze des Goldes, so ward er geizig, auch beneidete ihn sein Sohn Fafnir um den Schatz. Er erschlug den Vater, um ihn zu berauben. Doch nun gönnte ihm sein Bruder Regin das Gold nicht, beredete daher den jungen, überstarken Sigurd (Siegfried), den Fafnir zu tödten. Dieser hatte Drachengestalt angenommen und sich über das Gold gelagert, um des Besitzes recht sicher zu sein. Nur auf kurze Zeit entfernte er sich, um an einem nahen Brunnen zu trinken. Sigurd lauerte diese Zeit ab, grub quer über den Weg eine Grube, und als der Drache über sie kriechen wollte, stach er ihn in den Bauch, die einzige verwundbare Körperstelle. Bei der Verwundung des Drachen bespritzte er sich mit dessen Blute und verstand nun die Vogelsprache, die sich erzählten, wenn Sigurd klug wäre, sollte er den Regin erschlagen, der ihm nach dem Leben trachte. Sigurd tödtete den Verräther, lud den Hort auf sein Roß Grane und führte ihn heim. Hier beneidete ihn Högni (Hagen), erschlug ihn, und als man an ihm Rache nehmen wollte, warf er den Hort in den Rhein, wo er noch über den Sand zerstreut liegt. Högni ließ sich umbringen, ohne zu sagen, wo er den Hort geborgen habe, weshalb dieser noch bis heute unbekannt ist.

Digitized by Google

Feld- und Waldgottheiten.

Das Wachsen des Getreides und sein Schutz gegen Schaden schien den alten Germanen so wunderbar, daß sie es besonderen Feldgottheiten zuschrieben. Noch droht der Bauer den Kindern, wenn sie vorwitzig oder aus Uebermuth ins Saatfeld eindringen, mit der Kornmuhme oder dem Kornweibe, die schützend im Getreidefelde wohnt und die Kinder raubt, die sich hinein wagen und dabei die Saat niedertreten. In der Mark kennt man auch eine Erbsenmuhme, welche die Schoten- oder Erbsenfelder bewacht, die so leicht der Plünderung von Seiten der naschhaften Dorfjugend ausgesetzt sind. In den Niederlanden geht die lange Frau durch die Kornfelder und pflückt die hervorragenden Aehren ab. Am heiligen Dreikönigstag erscheint die Roggenmuhme faulen Mägden, die den Rocken nicht abgesponnen haben, und straft sie in der Weise der Holda. In der Mittelmark nannte man diese Beaufsichtigerin Murraue, die jedenfalls eine slavische Gottheit war. Den Feldgottheiten brachte man Opfer; denn es gab boshafte Bilwize, die der Ernte Schaden zufügten; der Bilsenschnitter oder Binsenschneider z. B. ging mit kleinen Sicheln bewaffnet, die er an die Zehen gebunden hatte, Nachts quer durch die Felder und schnitt die Halme ab. Dagegen ritt auch Fro auf dem Eber durch die Saaten, um sie zu segnen; daher sagt der Bauer der Wetterau, wenn die Aehrenfelder im Winde dicht wallen: der Eber geht durch's Korn.

Das Leben und geisterhafte Weben in und über Feld, Wiese und Wald schrieb man Lichtelfen zu. Wenn in heißer Mittagsstunde die Luft in blitzenden Wellen schwankt, hügelauf und hügelab fließt; wenn es schwirrt von Grillenstimmen, goldgrüne Käfer durch den Halmenwald hasten, Schmetterlinge um Feldblumen tändeln, Bienensummen in der Luft tönt, im Gebüsch der Finke schlägt, die Lerche in der Krystallfluth des durchsichtigen Himmelblau's schwebt; wenn ein Geruch von Reife und Nahrhaftigkeit über dem Felde webt, Thau die Aehren tränkt, und geheimnißvoll die Halme wie traumhaft oder in Entzückung versunken leise wanken: dann erscheint die Lichtelbin, pflegt den fleißigen Arbeiter und füllt das Herz des rastenden Wanderers oder Jägers mit unnennbarem Behagen und dem Gefühl innerer Seligkeit im Mitleben mit der Natur. Dann offenbart sich im Still-

Digitized by Google

leben des Feldes ein wunderbares göttliches Wirken und Walten, es weht ein Hauch urewigen Lebens über Feld und Wiese, über Wald und Berg, welches eben die Feld- und Waldelfen darstellen.

Das eigenthümliche, geheimnißvolle Leben des Waldes, das Wachsen der Bäume und Kräuter, das schauerliche Brausen der Wipfel, das Rauschen in den Zweigen, das Flüstern unter den Blättern, das Klingen der Waldbäche, das Schimmern der Waldweiher, — der ganze Zauber der Waldeinsamkeit wird von Waldelfen geschaffen. Am schönen, lichten Sommerabend, wenn sanfter Frieden über Feld und Wald ruht, der Himmel seine Farbenspiele an den seltsamen Wolkengebilden wie ein Tagesfeuerwerk zeigt, wenn ein erfrischender Luftzug unter den Bäumen hinstreicht, die Wiese im gesättigten Grün prangt; wenn Lichtglanz um die Hügel webt und schimmert wie ein Strahlenkranz, das Licht in gebrochenen Farbentönen schüchtern hier und da in den Wald einbricht und die Blumen der Waldblößen mit bleichem, geisterhaftem Scheine übergießt: dann halten Lichtelfen Tanz auf Hügeln, unter Blumen, in schnell entstehenden und wieder verschwindenden Prachtsälen, so daß man am Morgen im Thaue oder niedergebeugten Grase die Spuren des Reigens sehen kann. Am ersten Mai und am ersten November beim Kommen und Scheiden des Sommers, halten die Luft- und Lichtgottheiten feierlichen Umzug, indem sie auf weißen Rossen um Wald und Feld, Hügel und Wiese reiten.

Die Waldelfen wohnen familienweise unter Baumwurzeln, in hohlen Bäumen und Felshöhlen und heißen Waldleute, Holzleute, Moosleute, wilde Leute, oder werden nach dem Geschlecht Waldmann, Waldfrau u. s. w. genannt. Wie der Bilwiz als Eber, Wolf oder Bock durch das Getreide geht, um den Saaten Fruchtbarkeit zu verleihen, so hütet der wilde Mann als Waldelf die Thiere des Waldes und verbietet, gewisse Gebiete des Waldes zu betreten, wo sich die Wunderblume befindet, die Eisenhand bewacht. Gern geht dieser Waldhirt ins Pinkepank, d. h. in Teufels Wirthshaus, weshalb man den Waldmann auch auf dem Wirthshausschilde abmalt. Der Weg nach der Unterwelt geht durch einen großen thierreichen Wald. Waldgeister heißen auch Schretel (Schrat) und senden Andern ihre Seele als Schmetterlinge zu. Wessen Augenbrauen über der Nasenwurzel zusammenstoßen, den nannte man Schräzel oder Räzel.

Digitized by Google

Holzweiblein kommen zum Holzbauer, um sich Speise zu erbitten oder sich aus dem Topfe zu nehmen, wofür sie Geld geben oder guten Rath ertheilen oder in der Koch- und Waschküche helfen. Sie fürchten den wilden Jäger und verlassen massenweise eine Gegend, wenn deren Bewohner die Klöße in den Topf, die Brode in den Ofen zählen oder Kümmel in das Brod backen oder es pipen, d. h. die Fingerspitzen in den Laib drücken. Legt man ihnen als Lohn für Dienste Kleider und Schuhe hin, so verlassen sie den Dienst. Vereinzelt wohnende Waldmänner erreichen Riesengröße und die Kraft eines Waldungeheuers, z. B. Rübezal, und den wilden Mann mit dem ausgerissenen Tannenbaume nahmen niederdeutsche Fürsten in ihre Wappen auf.

Wohnt eine Elfin im Walde und in einem Waldbaume, so heißt sie Waldfrau oder auch Schleierweiß oder Schleierweible, trägt eine goldene Haube, einen goldenen Gürtel und an goldener Kette einen Schlüsselbund. Manche schmücken ihr Haupt mit einem Kranze und tragen ein grünes Kleid, weshalb man sie auch grüne Jungfer nennt. Je nach der Jahreszeit geht sie in grünen Schuhen oder gelben Pantoffeln, da sie bald den frischgrünenden, bald den absterbenden Wald bezeichnet, in welchem dann auch ihr Haar blond wird. Tritt die Elbin aus der Pflanze, in der sie lebt, so sieht sie weiß aus, schmückt sich mit goldenem Stirnband oder weißem Schleier und versinnlicht das vom warmen Lufthauch belebte und umschwebte Baumgrün, das vom milden Lichte ernährte und zur Schönheit entwickelte Pflanzenleben. Solche heilige Elsenbäume bluten, wenn man sie schneidet, ächzen und schreien, wenn man die Rinde ein- oder die Aeste abschneidet. Sie wandern klagend aus, wenn man den Wald ausrodet oder das Gras mähet. Dagegen erscheinen sie, wenn Maiblumen, Nelken oder goldgelbe Schlüsselblumen blühen. Letztere als erste Frühlingsblume ist zaubermächtig, denn sie öffnet das bunte Wunderreich der Frühlingspracht, indem sie vor Auserwählten die Erde öffnet, daß man in die Zauberhalle der wirkenden Lebenskräfte eintreten und kostbare Schätze mitnehmen kann an Erkenntniß und Freude über die Wunder der Natur. Doch muß man dabei die blaue oder rothe Wunderblume in der Hand oder am Hute tragen, vergißt man sie beim Weggehn aus den unterirdischen Schatzhallen, so kann man nie

Digitized by Google

wieder in dieselben eintreten. Gar Mancher, der zufällig in den Besitz der Wunderblume kam, ließ, berauscht von den erbeuteten Schätzen, das Vergißmichnicht liegen, da unerwartetes Ueberglück selten Segen bringt.

Waldelfinnen spinnen, baden sich Mittags, kämmen sich das goldene Haar oder sitzen auf goldenem Stuhle, winden das Haar in Flechten und singen wundervoll dabei. Zur heißen Mittagszeit ist es im kühlen Walde ja so lieblich, da strahlt es von den Wipfeln und zwischen den Büschen von Licht, während man die kühle Dämmerung des Schattens genießt. Es flüstert, rauscht, klingt und tönt so wunderbar leise in den Zweigen und durch die Blätter, in sanftem Anhauche neigen sich Blumen und Gräser, die melodische Stimme der Vögel hallt aus der Tiefe des Waldes heraus wie ein Sehnsuchtslaut, der nach den Waldgeheimnissen lockt, und in leisen Murmeltönen rieselt der sanfte Waldbach dahin. Die scheinbare Stille der Natur ist von wunderbaren Stimmen der lichthellen Luft durchklungen und durchsungen, und dann ist die Elfenstunde der Mittagszeit im Walde.

In Franken und Schwaben dachte man sich die Waldelfen als wilde Frauen, die in den Höhlen einzelner Felsklippen im Walde hausen, grüne, rauhe Kleider, langes, aufgelöstes Haar tragen und so schauerlich wild aussehen, daß sich Jedermann vor ihnen fürchtet Dennoch sind sie freundlich gegen den Menschen, stehen ihm gern mit Rath und That bei, werden von Bauern oft gefangen und schlecht behandelt, erdulden aber alles schweigend und rächen sich niemals. In Tyrol opferte man ihnen einen Stein. An dem Steig der Burgeiser Alpen steht ein Steinhaufen, unter welchem die wilden Frauen wohnen. Wenn ein Knabe zum ersten Male die Alp ersteigt, muß er einen Stein aufheben, auf den Haufen werfen und sprechen: Ich opfere, ich opfere den wilden Fräuleins! Denn wenn er ohne den Steinwurf vorüberginge, würden ihn die wilden Frauen bestrafen. Dann geht der Knabe weiter zum Tunderbaum (Donnerbaum), dem Stumpfe eines vom Blitz gespaltenen Baumes, und beißt zwei Splitter mit den Zähnen weg, um vor dem Blitze gesichert zu sein. Endlich kommt er zu den Platten, wo ein Kreuz eingehauen ist, auf welches er treten muß, damit er nicht beim Heruntersteigen das Bein bricht.

Digitized by Google

Auf dieser Alp wohnt auch der Alber, der alle Jahre im Herbst das Zerzerthal verläßt und im Frühjahr wieder dorthin zurückkehrt. Niemand weiß, wo er den Winter hinbringt. Wenn er kommt als Schutzgeist des Berges, zieht er über eine schöne Wiesenfläche, und üppiger Graswuchs bezeichnet seinen Weg. Auf dieser Alp sollen auch schöne, weiße Alpenrosen wachsen, die nur ein sündloser Mensch sehen und finden kann. Auch anderwärts opfert man dem Waldgeist der Gebirge Steine, die durchbohrt sind und das Sonnenrad darstellen. In den baierischen Alpen bindet man den Kühen Körbchen mit Erdbeeren und Alpenrosen zwischen die Hörner für die Fräulein, damit sie die Kühe melken, was Segen bringt. Diese Sitte ist ein Ueberrest der Verehrung des Fro, weshalb in den Alpensagen auch die Neunzahl eine wichtige Rolle spielt.

Waldelfen sind die Seele und Lebenskraft der Bäume, daher ist die Erlösung verwünschter Elfen oft an das Wachsthum und die eigenthümliche Verwendung von Bäumen gebunden, die sie eigentlich selbst sind. Ein Vater, so erzählt die Sage, hatte sein Kind dem Teufel verschrieben. Als er im Kriege umkam, verwies ihn Gott in die Hölle, wo er auf öder Haide unter einem Baume auf dem Gesichte lag und weinte, so daß der Boden rings von Thränen feucht war. Mit Thränen mußte er das Bäumchen, seine Seele, ernähren, denn erst, wenn es zum großen Baume herangewachsen ist, kann er wieder aus der Hölle herauskommen. Konnte er nicht weinen, so fing das Bäumchen an zu welken.

Die Waldfrauen nannte man auch Waldminne, denn Minne heißt so viel als Frau, die also das eigenthümliche Leben, Weben, Wirken und Schaffen der Natur im Walde versinnlichten, wie die Brunnenholden oder Wasserholden das stets bewegliche, geschäftige, unsterbliche Leben der Quellen und Bäche vergegenwärtigten. Waldelfen sind größer als Zwerge und verkehren gern mit Menschen, die ja des Waldes bedürfen, der ihnen Stoff zu Werkzeugen, Waffen, Hausbau und Hausgeräthe liefert. Die Oberaufsicht über die verschiedenen Waldgeister hatte die Buschgroßmutter, der man Opfer brachte. Die Waldgeister versehen oft und gern die Dienste der Zwerge oder Hauskobolde.

Digitized by Google

Die Pflanzen, die man wachsen, grünen, welken und sich vermehren sah, gaben den Urvölkern ein lebendiges Bild des Lebens selbst, weshalb die Germanen meinten, die ersten Menschen wären aus Bäumen geschaffen. Die Pflanze keimt, grünt, blüht und reift zur rechten Zeit in Uebereinstimmung mit Witterung und Jahreszeit, scheint daher eine selbständige Seele zu besitzen, die auch als Elfe außerhalb des Baumes erscheinen kann, wie schlafenden Menschen auch die Seele als Maus u. s. w. auf einige Zeit aus dem Munde schlüpft. Entstanden die Menschen aus Bäumen, so waren die Menschenseelen im Wesen nur umgewandelte Baumseelen, und man konnte menschliche Eigenschaften und Gebrechen durch Verbohren und Bannen auf Bäume übertragen, indem man ein Loch in den Baum bohrt und dann unter Zaubersprüchen zupflöckt. Darauf beruhen die früher so gerühmten Heilungen durch Sympathie, die wohl noch hier und da auf Dörfern vorkommen.

Wir sprechen heute noch von blühendem, reifem und welkem Alter, von Sprößlingen, Stammbaume, vergleichen Frauen gern mit Blumen, benützen Blumen zu Kosenamen, wie wir Thiernamen auf Pflanzen übertragen, beim Hanf Hahn und Henne unterscheiden, manche Blüthen Kätzchen nennen und von einem Löwenzahn, Hahnenfuß, Gansfuß, Storchschnabel sprechen, den Pflanzen dichterisch Arme, Füße, Augen, Haare u. dgl. beilegen. Manche Pflanzen hielt man für verzauberte Menschenseelen, weshalb sie warnten, weinten, ächzten, wenn man in die Rinde schnitt, Aeste abhieb. Ein Lebensgeist erscheint an die Pflanze gebunden, wird mit ihr geboren und stirbt mit ihr, verläßt sie nur zu Zeiten, um Thier- oder Menschengestalt anzunehmen; Pflanzen, Stein, Wasser und Luft scheinen persönlich begeistete, persönlich wollende, denkende und fühlende Wesen zu sein, in denen die Kraft und Macht eines Gottes wirkt. Sie sind dem Menschen also gleichgeartet, weshalb die Seele in Baum, Thier und Menschen übergehen kann.

Ist die Baumseele eine entrückte Menschenseele, so kann sie Schutzgeist des Menschen werden. In Westfalen zeigt man den Gartenbäumen den Tod des Herrn an, indem man sie schüttelt und ihnen meldet: Der Wirth ist todt! In andern Gegenden umtanzt man in der Sylvesternacht die Obstbäume und bittet um Ernte und die alten

Digitized by Google

Isländer nannten den Helden den Baum des Schwerterſturmes, dem er Stand halten muß. Manche Blumen wurden von Vorübergehenden ehrfurchtsvoll gegrüßt. Tiroler ſagen vom Holunder, er verdient, daß man vor ihm den Hut abnimmt. Holzfäller bitten den geſunden Baum um Verzeihung, ehe ſie „ihn abthun“, und ſagen, wenn der Wind durch den Wipfel zieht: die Bäume neigen ſich und ſprechen; ſie verſtehen ſich, ſie ſingen; laſſen ungern ihr Leben, ſeufzen unter dem Axtſchlage, fallen ſtöhnend nieder.

Einſt ſtritt ein Förſter mit dem Waldbeſitzer, welche von zwei ſchönen Buchen ſolle gefällt werden. Da bewegten ſich beide Bäume und ſeufzten ſchwer. Wer ſeufzt? frug der Waldherr; aber niemand antwortete. Noch im vorigen Jahrhundert war es Sitte, daß der Bauer, der von einem Holunder (Elhorn) einen Zweig abſchneiden wollte, mit gebeugten Knien, bloßem Kopfe und gefalteten Händen um Erlaubniß betete. Am Aſchermittwochmorgen opferte man dem Holunderbaume, indem man Milch auf die Wurzeln ausgoß. Denn der Baum ſchickt Krankheit erzeugendes Ungeziefer oder nimmt es wieder zurück, da man ſich die Krankheiten als Würmer vorſtellte. Wie dieſe den Baum aufzehren, ſo auch den Menſchenleib, und darauf beruhte die Macht der Hexen, daß ſie dieſes Ungeziefer in den Menſchen bannten oder ihn davon befreiten. Die Zauberformeln ſind uralte Beſchwörungsrunen, z. B.:

Ihr ſollt mit mir fahren zu Holz,
Da ſteht ein Bäumlein kühl und ſtolz,
Darin will ich Euch verſenken,
Ertränken.

Oder:

Guten Morgen, Frau Fichte,
Da bring ich Dir die Gichte,
Was ich getragen hab' Jahr und Tag.
Das ſollſt Du tragen Dein Lebetag.

Oder:

Holunder, Holunder, Holunder!
Auf mich kriecht die Kälte (Fieber),
Wenn ſie mich verlaſſen wird,
Kriecht ſie dann auf Dich.

Behauptet doch Melanchton's Schwiegerſohn Peucer, er habe den Teufel (Krankheit) in Geſtalt einer Maus unter der Haut des Be-

Digitized by Google

sessenen (Kranken) hin- und herlaufen gesehen. Man verpflöckte daher, um eine Krankheit los zu werden, eine lebendige Maus in einen heiligen Baum, oder zog Kranke durch Baumspalten oder unter Baumwurzeln durch. Wer einem Baume die Rinde nahm, wurde nach uralтem Recht damit bestraft, daß man die Gedärme des Frevlers an und um den Baum nagelte. Wer einen Baum köpfte, dem wurde der Kopf abgeschlagen, denn Bäume bluten und weinen, wenn man sie verletzt. Manche Bäume als Frei- oder Bannbäume durfte man bei Todesstrafe nicht umhauen, und aus dem Blute unschuldig Hingerichteter erwuchsen Bäume oder Blumen, oder es fuhren die Seelen von Verwünschten in Bäume. Es war z. B. der Geist eines bösen Gastwirths, der im Weinkeller spukte, in eine Linde gebannt, wo er in einem Astloche hauste. Nachts kam er heraus, setzte sich auf einen Ast der Linde und geigte. Je ärger im Winter das Schneegestöber über das Feld fegte, um so lustiger geigte er drauf los. Ein Bauer konnte diesen Tönen nicht widerstehen, tanzte, bis er umfiel, ward aber der beste Tänzer der Umgegend. Dieses zauberische Geigenspiel ist die Musik des Waldes, das Lied des Sturmes, welches Alles bewegt und tanzen macht.

In eine hohle, mächtige Eiche bei Salzungen bannten die Jesuiten allerlei Geister, welche nun in derselben rumorten. Noch heute guckt aus jeder Ecke und Stumpf ein Spukgesicht heraus und erschreckt die armen Leute, die Holz aufleſen. Ein Tagelöhner spaltete einst ausgerodete Baumstämme vor seinem Hause, da sah er aus dem Klotz ein graues Männchen springen und in das Haus schlüpfen, aus dessen Fenstern es dann heraussah, allerlei Gesichter schnitt, Unfug trieb, bis es durch einen Geisterbanner wieder eingefangen wurde. Dieser Geist versinnlicht die phantastischen Gestalten der Baumknorren und Baumwurzeln, die oft die Gestalt eines verschrumpften Menschengesichtes haben und vielleicht Veranlassung zu dem Glauben an Zwerge, gaben. Goethe schilderte im „Erlkönig“ die phantastischen Gestalten und Töne eines vom Nachtsturm in einsamer Heide umrauschten Baumstumpfes. Matrosen glauben, der im Baume lebende Geist bleibe auch in den behauenen Balken als Klabautermann, d. h. Schutzgeist des Schiffes, wie der Hausgeist in dem Deckbalken wohnt, der durch das Wohnzimmer geht.

Digitized by Google

Allgemein war der Glaube an den Lebensbaum, an welchem das Schicksal des Menschen, namentlich der Eheleute, geknüpft war. Verheirathete verpflanzten ihr Leben als gemeinsames in den Boden der neuen Heimath. Bei der Hochzeit wurden daher grüne Bäume vorangetragen (Tannen) und mit brennenden Lichtern versehen; ein grüner Baum stand auf dem Wagen, der die Ausstattung trug, die Brautjungfern trugen Tannen- oder Buchsbaumzweige. Da das Leben der Familie mit solch' einem Lebensbaume vereint ist, so erzählt das Märchen, wie Brüder, wenn sie sich trennen, ein Messer in den Lebensbaum stoßen, damit es das Schicksal der sich Trennenden anzeige. Zieht man das Messer aus dem Lebensbaum, so erkennt man den Tod, wenn es verrostet ist. In andern Märchen kündigen Goldlilien durch Grünen oder Welken Leben und Tod Ausgewanderter an.

Das Volkslied singt daher:

Dort auf jener grünen Au
Steht mein junges Leben.

Man pflanzte aber auch als solche Schicksalsboten Geburtsbäume bei der Geburt eines Kindes: bei Knaben einen Apfelbaum, bei Mädchen einen Birnbaum; wird dieser Baum dürr, so muß der Geburtsgenosse sterben. Naht der Tod, so stürzt er den Baum oder bricht die dem Sterbenden geweihte Blume im Garten, worauf der Mensch auch stirbt.

Im Allgäu und Bregenzer Walde hat noch jeder Aelpler einen solchen Schutz- und Familienbaum, wo er täglich mit den Seinen das Abendgebet verrichtet. Verkauft er Haus und Feld, so behält er doch den Baum als Familieneigenthum für sich; ja Viele nahmen von diesem Baume einen Namen an, z. B. Birkmayer, Eschenmayer, Birnbaum u. s. w. Unsere Dorflinden bedeuten Schutzgeister des Dorfes, versinnlichen das Dorfleben als Gesammtheit, weshalb unter ihnen Versammlungen gehalten, Dorffeste gefeiert werden. Sie sind Abzeichen des Dorfgeistes, der das Dorf schützt und bewacht, eine Wiederholung des Weltbaumes Yggdrasil, der ja auch das Naturleben versinnlicht. An Bäume und heilige Haine heftete sich der heidnische Glaube, da sie Abzeichen der unerschöflichen Lebensfülle der Natur waren. Die Bekehrer beeilten sich daher, solche heilige Bäume und Haine niederzuschlagen, um aus deren Holze Kirchen nnd Kapellen zu

Digitized by Google

bauen. Noch im Jahre 1100 erließen niederdeutsche Könige strenge Verbote gegen die Verehrung von Waldbäumen. Uns mag es seltsam vorkommen, wenn wir lesen, daß im Jahre 700—900 sich Kirchenversammlungen wiederholt mit dem Verbot der Baumverehrung beschäftigten; wir können daraus aber auch ersehen, wie tief die Verehrung im Gemüth des Volkes wurzelte.

Die kleinen behaarten Moosleute mit dem runzeligen Gesicht glichen alten Baumstämmen, wohnten in hohlen Bäumen oder Moosshütten und erhielten als hilfreiche Geister bei der Flachsernte als Opfer drei Hände voll Flachs, die man auf dem Felde liegen ließ. Man flocht diesen Büschel auch wohl zu einem Zopf zusammen, umtanzte diesen und sang:

Holzfrauchen, Holzfrauchen,
Flecht' ich Dir ein Zöpfchen
Auf Dein nacktes Köpfchen.

Auch bei der Heu- und Kornernte sorgte man dafür, daß die Holzweiblein nicht nackt gehen müssen. Fasolt verfolgt das wilde Fräulein im Walde, Rübezahl die moosbekleideten Rüttelweiber, die jedem, der ihnen hilfreich ist, Späne in die Tasche stecken, wo sie zu Gold werden.

Waldweiber halten im Sturme Umzug; deshalb sagt man in Westfalen, „im Wirbelwind fliegen die Buschjungfern." In Böhmen wandert dies Buschweibchen als steinaltes Mütterchen mit schneeweißem, wild herabhängendem Haare und moosbewachsenen Füßen, auf einen Knotenstock gestützt, durch den Wald und beschenkt mit gelben Baumblättern, die zu Gold werden. Steigt zerrissenes Nebelgewölk am Gebirge auf, daß der Wald raucht, so sagt man: „Das Buschweibchen kocht", und im Hagelschauer des April „steigt es über das Gebirge". Die Wildleute lieben Musik und Tanz, den sie bei Sturm mit angeborener Wildheit in der Luft ausführen. Einer Hirtin im Birkenwalde erschien die Waldfrau in weißem, dünnem Gewande mit einem Kranze von Waldblumen auf den bis zum Gürtel fließenden Goldlocken. Sie tanzte mit dem Mädchen bis Sonnenuntergang so leicht, daß sich das Gras unter ihren Füßen nicht bog, und dazu sangen die Vögel wunderlieblich u. s. w., sie beschenkte die Tänzerin dann mit Garn und Gold. In den rheinischen Gebirgen, wo die wilden Männer in

Digitized by Google

niederstarrenden Steinmassen wohnen, die daher „wilde Häuser“ heißen, sind die Waldgeister am lustigsten, wenn der Sturmwind tobt und der Blitz aus den Wolken zuckt, und rütteln an den Wipfeln der Bäume. Sie wohnen auch in Felsgrotten und helfen dem Bauer bei der Feldarbeit, denn der Wald liefert Ackergeräth, Umzäumungswerk der Wiesen, sammelt Regen, schützt gegen kalte Winde.

In den Tiroler Alpen wohnen die Fanggen als riesige Waldgeister mit behaartem und beborstetem Körper, breitem Munde, verzerrtem Gesicht und struppigem Haare. Sie haben eine rauhe Stimme, und Blitze zucken aus ihrem dunkeln Auge. Sie leben in Gesellschaften beieinander, raspeln geraubte Kinder an Baumrinde zu Staub und schnupfen dieselben auf, treten aber auch freiwillig in Dienst bei Menschen, bis sie abgerufen werden, worauf sie urplötzlich verschwinden. Gern weiden sie die Heerden als „wilde Küher oder Geißler“, sind stark behaart, mit einem Lederschurz versehen, haben in der Hand eine mit den Wurzeln ausgerissene Tanne und treiben die Heerde auf unbekannte Weideplätze. Die saligen oder seligen Frauen wohnen in herrlichen Krystall- oder Eisgrotten, weiden Gemsen auf blumigen Paradiesen und trocknen ihre weiße Wäsche auf Berggipfeln, wo sie wie weiße Wölkchen, aussieht oder hängen sie vor die Sonnenstrahlen, die sich durch das Baumlaubwerk stehlen. Sie sind in blendendes Weiß gekleidet wie Gletschereis und Firnschnee, sehr schön und wissen bezaubernd zu singen, so daß die Hörer unwiderstehliche Sehnsucht nach den Berghöhen ergreift. Sie helfen Heu machen und hocken dutzendweise auf dem Schlitten, auf dem man es ins Thal fährt. In Graubünden melden sie jauchzend Regenwetter an und verkünden die Zeit der Aussaat. Die Wildfrauen Steiermarks sind muldenförmig gestaltet, also auf der Rückenseite hohl, und wohnen auf bewaldeten Berggipfeln. Berg- und Waldnebel nennt man daher die Wäsche der Waldgeister.

Digitized by Google

Waldbäume als Versinnlichung des Naturlebens.

Am Auffälligsten offenbart sich das Naturleben in den grünenden, wachsenden und welkenden Pflanzen. Wie der Mensch abhängig ist und lebt von den Spenden der Sommerwitterung und der Ernte, so vergegenwärtigt ihm der Baum das Naturleben in den Jahreszeiten. Unter den Frühjahrsbäumen war die Birke die beliebteste, wurde daher Maibaum; im Herbst und Winter oder Gebirge vertrat die Tanne ihre Stelle. Kraft und Stärke versinnlichten Eiche und Buche, Heilkräfte Holunder und Wachholder (Machandelbaum), die Nahrungsspende der Apfel- und Birnbaum, die unvergängliche Lebenskraft die Haselstaude.

Beim Frühlingsfeste (Pfingsten) und am Erntefeste spielt daher die vielfach geschmückte Maie (Birke, Erle u. s. w.) eine wichtige Rolle als Vertreterin des wiedererwachten Pflanzenlebens. In Schweden errichtet man am Johannisabende auf jedem Hofe oder auf dem Felde eine Maistange oder einen Maibaum, und am 22. Juni hält man in Stockholm einen Markt mit Laubzweigen und kleinen Maistangen für Kinder. Die Spitze dieses Stämmchens ist mit einem rothen Wetterhahn geschmückt, den der Wind umtreibt, wie in keltisch-deutschen Ländern der Maibaum festlich eingeholt und auf dem Dorfplatze aufgepflanzt wird. Auch in Deutschland hat sich diese Sitte erhalten. Die Maie als Baum des Ehestifters Fro wird vom Burschen vor das Fenster des Mädchens gestellt, die er heirathen will.

Auch die Ortsvorsteher erhielten früher einen Pfingstbaum. In Paris schmückte man den Maihof des Justizpalastes mit dem Pfingstbaum, woraus der berüchtigte Freiheitsbaum wurde, in Frankfurt am Main die Rathsstube, und bei der Bürgermeisterwahl am 1. Mai stellte man vor dem Römer und vor den Häusern der Bürger- und Forstmeister Bäume auf. Die Tanzmaie steht auf dem Platze mitten im Orte und wird in erster Nacht bewacht. Diesen Baum schmückt man, nachdem der untere Theil abgeastet ist, mit aufgehängten Würsten, Kuchen, Eiern, Branntweinflaschen, Tüchern, Bändern u. s. w., welche die Burschen klettend herabzuholen suchen, und zu Johannis verbrennt man feierlich den Baum. Noch im Jahre 1489 umtanzten zu Frankfurt am Main Bürger und vornehme Herren in Gegenwart des

Digitized by Google

Kaisers den brennenden Maibaum, oder vielmehr den Scheiterhaufen um denselben, den man mit Reichs- und Stadtfahnen aufgeputzt hatte. Die uralten Pfingstaufzüge wurden mit der Zeit zu Schützenfesten, Vogelwiesen, Kirchweihen, Prozessionen, Kranzreiten, Fischerstechen, Wettlaufen, Topfschlagen u. s. w.

Bei der Ernte pflanzt man auf das letzte Fuder den Maien- oder Kornbaum oder fährt die letzte Garbe mit dem geschmückten Maibaume ins Dorf und auf den Hof, wo dann Gaben vertheilt werden und ein Tanz das Fest beschließt. Man nennt diese Zeit auch den Erntemai. In manchen Gegenden halten Bursche als Erntefest einen Wettlauf nach dem Birkenbusch, den man mit Tüchern und andern Gaben schmückte und auf dem Felde aufstellte. Man giebt den als Opfer stehen gebliebenen Halmen auch die Gestalt einer Kuh (Morkel), betet niederknieend und nennt das nun folgende Fest den Niederfall.

Wagen, Pferde, Kutscher und Peitsche, welche den Erntekranz mit dem Härkelmaibome heimführen, sind mit Bändern und Blumen geschmückt; die Mägde sitzen im Wagen, und daheim werden Baum und Arbeiter reichlich mit Wasser begossen, damit es im nächsten Jahre nicht an befruchtendem Regen fehle. Aehnliche Festzüge beschließen die Weinlese und die Heuernte. Ist ein neuerbautes Haus mit dem Holzbau fertig, so wird die geschmückte, mit Tüchern behangene Richtmaie unter Musik auf dem Dache aufgerichtet und eine herkömmliche Rede gehalten, da das Hausbauen einer Ernte gleicht und dem Menschen einen sichern Wohnort verschafft. Zur „Baupredigt" des Zimmermeisters versammelt sich die ganze Dorfschaft, die dann auch am Festschmause und Festtanze Theil nimmt. Endlich wird auch der Brautwagen mit der Brautmaie versehen, damit die zu gründende Familie wachse und blühe, grüne und gedeihe. Auch hier wird das Baumleben Abbild des Menschenlebens, und der Baum tritt sinnbildlich in das Familienleben ein.

In slavisch-deutschen Gegenden giebt man sich Ostern mit einem grünen Zweige, der „Lebensruthe", Schläge, sogar Thiere und Pflanzen werden geschlagen, um sie gesund und fruchtbar zu machen. Männer schlagen am ersten Feiertage die Frauen und erhalten am folgenden Tage von diesen wieder Schläge, worauf man sich mit Ostereiern be-

Digitized by Google

schenkt. In manchen Gegenden begießt oder bespritzt man sich, um ein fruchtbares Jahr sinnbildlich zu erflehen oder anzuwünschen. Am 2. Februar prügeln sich Knechte aus dem Bette und nennen dies das Lerchenwecken; in Westfalen tanzen Frauen auf dem Acker, damit der Flachs recht gedeihe, und schlagen die Männer mit Holunderzweigen. In noch andern Gegenden ziehen die Knechte mit Musik auf den Herrenhof und stäupen mit Birkenruthen die Herrschaft, wie wenn sie dieselbe aus dem Winterschlafe wecken wollten, da sie den ankommenden Frühling darstellen. Auch in den letzten Tagen des Jahres kommt solches Schlagen vor als Vorfest des Frühlings, wobei man singt:

Frisches Grün! Langes Leben!
Ihr sollt mir Nüsse (Kuchen, Würste) geben.

Da man als Lösegeld Pfefferkuchen erhielt, so bekam dieser Brauch den Namen Pfeffern, Lebzeltstreichen, der oft zu Unfug ausartete.

Wie Storch, Schwalbe, Maikäfer u. s. w. den Frühling ankündigen, so unter den Bäumen die Birke, die schon frühzeitig ihre Kätzchen aushängt, und welcher die blendenweiße Rinde eine Feengestalt verleiht. Diesen Baum stellte bei Umzügen und Festfeiern auch ein mit Laub und Blumen überkleideter Mensch dar, der Pfingstnickel, Pfingstquak, Marienröschen, Pfingstblume u. s. w., den man ganz in Birkenzweige einhüllte, unter Musik und Jubelruf zum Maibaum führte. Der „Mai bringt den Sommer", verkündet das Lied. In Ruhla putzen die Kinder ein Laubmännchen heraus, indem sie einen Kameraden ganz mit Laub einhüllen; anderwärts heißt dieser Maibote Pfingstl, wilder Mann, Laubpuppe, Pfingstlümmel, Pfingstputz, d. i. der zuletzt austreibende Hirt, der zuletzt erwachende Knecht, den man belohnt, weil er der vorsichtige Frühling ist, wogegen ein voreiliger Frühling Schaden leiden kann. Auch als Maikönig oder Pfingstkönig, den man im Busche aufsucht, tritt der Frühlingsbote auf. Man führt ihn zur Dorfobrigkeit, die errathen muß, wer er ist. Auch zu Pferde erscheint der König, der in Oberbaiern ein Gefolge von 33 Hofbeamten hat, die sich auch vermummt haben, das Kornfeld umreiten, über einen Frosch Gericht halten und ihn hinrichten, dann aber den König verjagen und „köpfen". Es erinnert dies an uralte Gebräuche, an Regen-

Digitized by Google

zauber und Wiederbelebung der Natur; denn Pfingstl behauptet, sieben Jahre (Monate) im Walde gelebt zu haben und arm zu sein, dann wird er aber festlich eingeholt.

Den Pfingstritt bildete man unter Anführung des Maigrafen dadurch aus, daß die Schützengilden im Mittelalter ihn im kriegerischen Aufzuge ausführten. Man ritt gewaffnet auf's Feld, schmückte dort den gewählten Maigrafen mit einem Kranze und führte ihn in die Stadt zurück, worauf dann allerlei Festgelage gegeben wurden, um dann den Kranz neben dem Stadtbanner aufzubewahren. Abänderungen dieses Brauches sind der Wettlauf, Wettritt, Kranzstechen, Buschstechen u. s. w. Man wollte dadurch den Einzug des Sommergrüns vergegenwärtigen. Schon die Longobarden übten solches Wettreiten nach einem Fell, das unter einem heiligen Baume aufgehängt war. Die Kirche machte daraus einen Flurgang der Prozession, die Feld, Menschen und Thiere mit geweihtem Wasser besprengte, wobei das Evangelium vorgelesen und der Wettersegen ausgesprochen ward.

Es lag nahe, den Frühling auch auf „des Lebens Mai", d. h. die Hochzeit, anzuwenden, indem man in die Frühlingszeit Feste legte, auf denen junge Leute zusammenkamen, um sich gegenseitig zu betrachten und zu verloben. In Kindleben bei Gotha kommen am Himmelfahrtstage Bursche und Mädchen zum Brautmarkte zusammen, wobei sie zunächst ihr Vermögen zeigen. Die Burschen legen die besten Kleider an und lassen in den Zelten viel drauf gehen; die Mädchen dagegen wechseln dreimal ihre Kleidung, damit man auf ihren Kleidervorrath schließen kann. Haben sich endlich gleichwohlhabende Paare zusammengefunden, so gilt der Tanz um die Dorflinde zu Kindleben als Verlobungsanzeige.

In andern Gegenden ziehen zur Walpurgisnacht die Burschen, singend und mit Peitschen knallend, auf einen Hügel, zünden dort ein Feuer an, und dann halten sie vor einem Steine die Versteigerung von Brautpaaren auf ein Jahr. Unter Peitschenknall und Gesang werden alle Brauchbaren der Reihe nach genannt, und dies nennt man das Mai-Lehen. Sind die Paare einverstanden, so schickt das Mädchen ihrem Burschen den Lehenstrauß, damit er ihn am Hute trage. Denn der Bursche, der das Meiste bietet, erhält die Jahresbraut als „Liebchen", „Vielliebchen" oder „Valentinchen" zugeschlagen, mit

Digitized by Google

welchem er tanzen darf. Nachmittags beginnt dann der Maireigen mit den zuertheilten „Maimädchen“ um die Dorflinde. Den Vorsitz und Vortanz hat dann auch wohl ein besonderer Maikönig, der sich eine Maikönigin wählt. Diese Bräuche, wie die Opferfeuer und die kirchlichen Prozessionen mit Fackeln, um die Aecker zu segnen, gehören zum Dienste des Fro, denn der Sonnenschein giebt Gedeihen und Wachsthum und Fruchtfülle. Auch verbrannte man wohl Opferthiere (Katzen, Füchse), und im Harze hieß das Osterfeuer Bockhorn, da man ein Thier hineinwarf. Daher mag die Redensart „ins Bockshorn jagen“ stammen, weil diese Opferthiere natürlich sich nicht wollten ins Feuer treiben lassen; ja, man zwang auch durchs Loos erwählte Menschen, dreimal durch das Feuer zu laufen, da sie das Opfer darstellten. Selbst unser Fasching ist nur eine Umgestaltung des uralten Kornaufweckens oder Perchtelspringens, d. h. des Umzugs um die Felder unter Glockengeläut oder im Laufe mit Fackeln.

Man „läutete das Gras aus“, d. h. machte es durch Läuten wachsen, weshalb man mit Schellen und Kuhglocken durch das Dorf Umzug hielt, oder man lief buntgekleidet mit Besen und Peitschen lärmend und Begegnende neckend umher, „damit der Flachs gedeihe“; man schwärzte und vermummte sich und bespritzte die Begegnenden, und daraus wurden Maskenumzüge. Jeder trug eine Schellenspitzhaube mit Glöckchen und Schellen, eine Larve vor dem Gesicht und einen buntbebänderten Stock. Tobend und jubelnd lief man über die Gassen und in die Häuser, denn dieses Perchtenspringen brachte gutes Erntejahr; man stellte die unfreundlichen, abziehenden Winternächte dar, denen unter Jubel und Lärm das Frühjahr folgte.

In allen germanischen Ländern waren solche Umzüge am Faschingstage Sitte und haben sich bis heute, wenn auch in anderer Form als Maskenball, Carneval u. s. w. erhalten. Denn Carneval entstand aus dem Fastspruche Carni vale (Dem Fleisch Lebewohl). Man erlaubte sich allerlei Vermummung, Neckerei, Unfug, führte in großen Städten aber auch prunkhafte Umzüge auf und buck Fastnachtsbrezeln und Fastnachtsfladen (scheibenartiges Backwerk) als Abbild der Sonnenscheibe und des Feuerrades. Hier und da lieferte sich die Jugend, in Sommer- und Winterpartei getheilt, ein Gefecht, in welchem der Sommer siegte.

Digitized by Google

Wir verdanken also unsere Volksfeste größtentheils dem heidnischen Glauben und der Verehrung der allnährenden Natur. Unsere Urvorfahren standen ihr näher, empfanden deren Segnungen tiefer, fühlten inniger das Wunderbare des Naturlebens. Uns trennt die Kultur, unser Wissen, unsre vielfachen gekünstelten Bedürfnisse von der ehrfurchtsvollen Betrachtung der Natur, und daher zehren wir von den kümmerlichen Resten der uralten phantasie- und gemüthvollen Naturanschauungen nur noch in Brauch, Sitte und Dichtung.

Berichtigungen.

S.	39	Zeile	5 v. unten:	Hler für Lyler.
„	46	„	8 v. oben:	Wo er für wo sie.
„	61	„	6 v. unten:	Gimil für Grimil.
„	77	„	18 v. oben:	Wodan für Wodon.
„	82	„	8 v. „	Bodn für Bode.
„	156	„	1 v. „	Forniot für Froniot.
„	176	„	7 v. „	Vitellius für Vitelius.
„	232	„	9 v. „	Mist für Rist.
„	246	„	10 v. „	Ganna für Gama.
„	331	„	14 v. „	Wafthrudnir für Waftfrudnir.

Druck von Oskar Leiner in Leipzig.

Digitized by Google

Inhalts-Verzeichniß.

	Seite
Vorrede	
Einleitung: Unsres Volkes Heimat, Sinn und Art	1
Alte Kunden über unsre Götter	17
Weltschöpfung	25
Weltordnung	31
Die Elementargötter	35
Zeit und Schicksal	40
Der Himmel und sein Wesen	45
Das Todtenreich oder die Unterwelt (Niflhel und Hölle)	49
Götterdämmerung und Weltende	56
Die Götterwelt im alten und neuen Glauben	64
Das Vanenreich und die Vanen Freyr und Kvasir	70
Wodan oder Odin	74
Wodan und Kvasir, der Spender des begeisternden Dichtertrankes	80
Wodan als Wunschgott im Märchen	85
Wodan der Hängegott	89
Wodan's Jagd nach den Holzweiblein	90
Wodan und Rindr	92
Oller und Wodan	94
Mimirsage	95
Das wüthende Heer und die wilde Jagd	97
Verzauberte Helden (Kyffhäuser, Unterberg u. s. w.)	106
Walhallasagen und das Paradies	114
Donar oder Thor (Thorr)	124
Donar's Fahrt zum Frostriesen Hymir	127
Donar's Kampf mit Hrungnir, dem Riesen mit dem dreispitzigen Herzen von Stein	132
Donar's Fahrt in das Land des Gewitterriesen von Geiröddgard	135
Donar's Heimkehr aus dem Schneelande	138
Des Hammer's Heimholung	141
Donar's Fahrt nach dem Riesenlande	145
Donar als Förderer des Anbaues im Gebirgslande	153
Thor und Forniot	156
Donar in Spruch und Brauch, Legende und Märchen	158
Fro (Freyr) und Frouwa (Freyja)	164
Zio (Tyr) und Heimdall (Heimdallr)	169
Baldur's Tod	176
Baldur und Hödur (Balder und Hother)	181
Forseti-Baldur-, Wali- und Widarsage	183
Loki, die Hölle und Lokisagen	189
Loki, der Störenfried	194
Die Fesselung Loki's und seiner Sippe	198
Urgottheiten des Wassers und Feuers	203

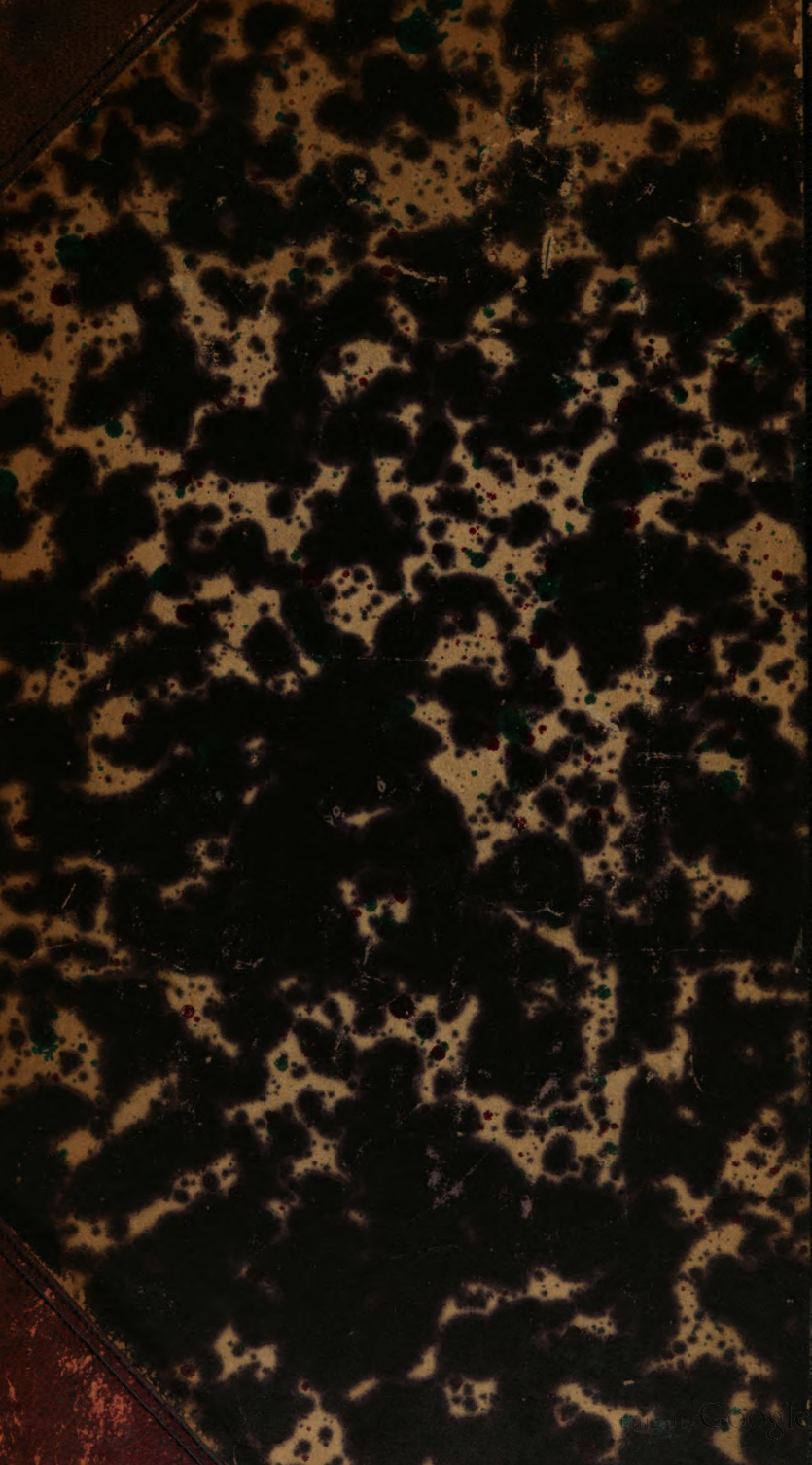
Digitized by Google

	Seite
Göttinnen	205
Die Erdmutter oder Große Mutter	216
Die goldhaarige Sif und ihre Tochter Trud	219
Gerda's Raub und Wiedergewinn	223
Iduna und Thiassi	227
Die schlaftrunkene Iduna	230
Idunamärchen	231
Die blonde Margarethe und der Sturmriese Hind	234
Ransage	235
Wandersagen von Göttern und Heiligen	237
Die Nornen oder Schicksalsschwestern (Feen oder weise Frauen)	242
Die Walkyren (Walkyrien oder Schildmädchen)	247
Götter und Helden	252
Borkar und Halfdan, die Bauernhelden	260
Starkad, eine Wasserfallsage	265
Iringsage	270
Agnarsage	271
Brynhildur (Brunhilde) und Sigurd (Siegfried)	272
Schwertsagen	273
Wielandsagen	274
Umzüge der Götter	277
Götter- und Heldenleben in der Volkssage	279
Sagen von Walkyren und ihren Helden	283
Das Jul- und Weihnachtsfest	288
Sommer- und Herbstfeste (Pfingsten und Kirmeß)	293
Reim und Rune, Sang und Sage	301
Allerlei Elfen	308
Weise und weiße Frauen	314
Wassergeister und Nixensagen	319
Sagen von versunkenen Glocken	328
Riesen	330
Der Riese Windbläser als Baumeister	337
Zwerge und Zwergsagen	342
Sagen vom Teufel	353
Der Teufel im Sprichwort	357
Zauberer und Hexen	366
Haus- und Schutzgeister oder Kobolde	365
Thiersagen	374
Heilige Käfer und Vögel	382
Schlangen und Drachen	289
Feld- und Waldgottheiten	394
Waldbäume als Versinnlichung des Naturlebens	405

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

UNIVERSITY OF MICHIGAN
3 9015 06589 9844

Digitized by Google